

B-CLUB SPECIAL

AURA BATTLERS

AURA FHANTASM



B-CLUB SPECIAL

オーラバトラー

オーラファンタズム



第一章

出淵 裕の世界

オーラファンタズム



本誌に大好評連載中の「AURA FANTASM」。出淵裕氏の手により今もなお進化を続けるオーラバトラー。この章では、本誌掲載分に加筆修正と新たな描きおこしを加え、出淵氏の世界を展開してみる。

FANTASM



アフリカで一般に主用として多く生産されているサウパトラー、
サムロ、このサウパトラーはサムロの類似型ともいえるサウパト
ラーである。通常、サムロの銃甲は鋼鉄カッターの甲羅を加え
て作られるが、このサウパトラーはカッターよりも硬度の高い鋼鉄
の甲羅を使用している。サムロの甲羅は強いが、その下に加え

しずいだが、無加工のままでもトランスの低分子の五油の強度を持っている。

馬骨で硬い龍甲、鼠科で力強い爪、大きな翼を持つドラムは、ドラムは四騎分に匹敵する能力を持つと言われている。

FHANTASM

GEDO



ハイストンウェルで最初に誕生したオーラハトラー。それがこのゲドである。当初ゲドはオーラホムの支援用として開発され、それから後にフレイ・ホムなどの兵器は携帯しておらず、武器は剣のみだった。ゲドはその後、ダンバインを初めとする高機動型オーラハトラーのもどとなった重要なオーラハトラーである。

ゲドが乗っている機械は多足兵器の「大カメ戦車」というもので、多足歩行型のオーラマシンである。（この多足兵器については第3章で記述）

BROWNIE



AURA BATTLER DUNBINE
BYSTON WELL
STORY

ピランビーの前身となったオーラバトラー

GEDO

ダンバインのプロトタイプとしての試作型



地上人がハイストンウェルに墜るとき、
一匹の生物が水の世界を離れます。
その哀しく小さなサリガニによく似た生物を、
わたしたちゴメンの者たちはゲドと呼んでいました。
地上人の愚しき知智を惜りた者たちが
異型の戦士を追いあげ、最初の戦士に
ゲドの名を授けたのです。
(聖物語 第2巻13節)

FHANTASM



新型のオーラ増幅器を搭載し、ダンバイン型の強化型として量産体制にもちこまれたオーラバトラー・ビランビー。そのビランビーのスペシャルタイプともいうべきものがこの強化試作型S・ビランビー。ギトールである。

これはある騎士の特注により、技術者の趣味でビランビーの試作一号機を改造して作られたものともいわれている。外形は一般ビランビーより生体的で、騎士どのパイオリズムの調整も優れていた。

BROWNE-II

「アウラ」の冒険の道標ともなり、アウラチームの
 重要な仲間。元来、「アウラチーム」の最高「主君」
 的存在。仲間や民衆の心をつかみ、こ
 れがアウラチームの進むべき道であり、目的だと
 主張する。彼「主君」はアウラを導くための存在
 である。アウラチームに一度はアウラを倒すも、彼を
 倒すことが出来ず、今も活躍中。

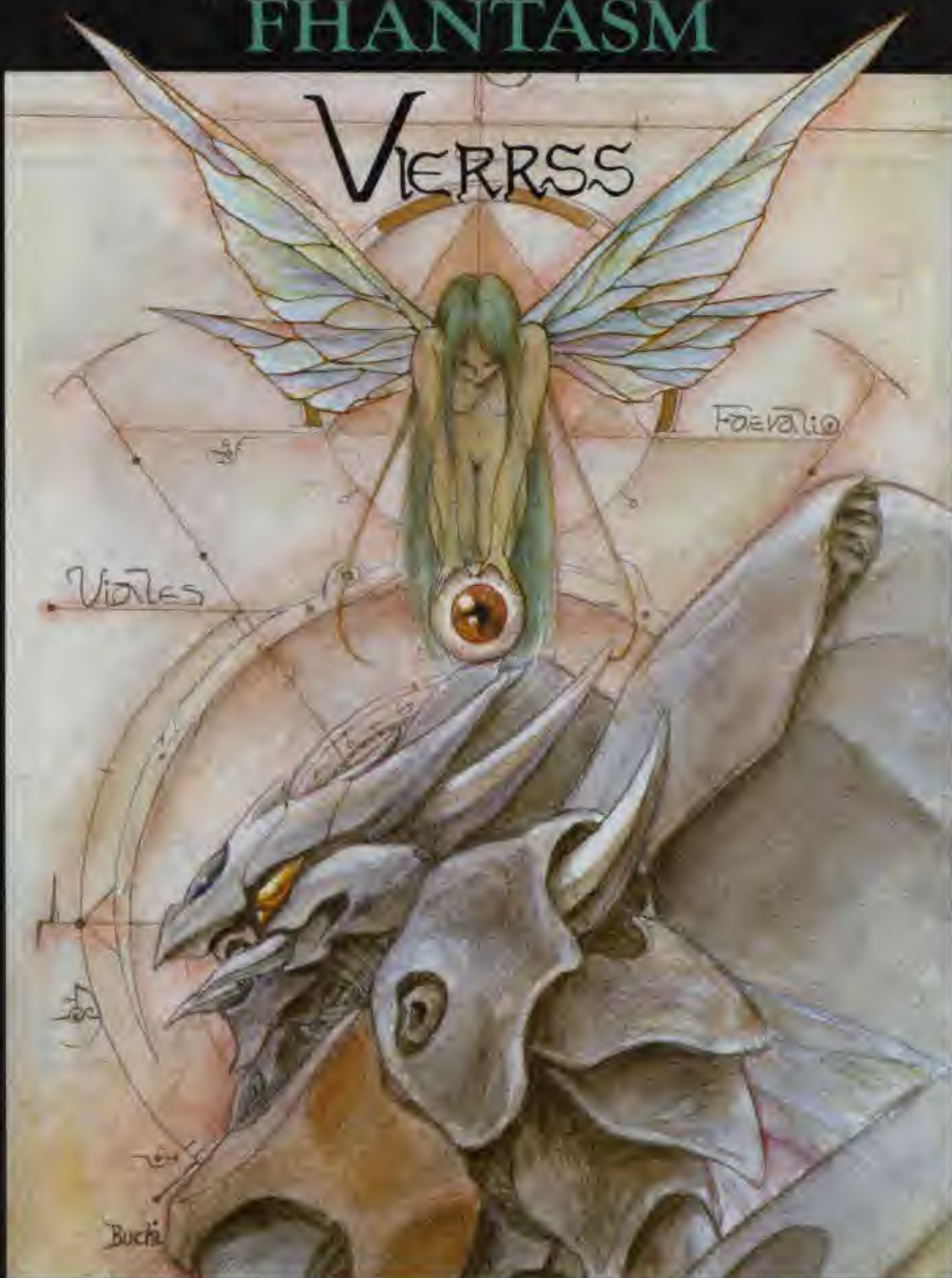


MASARUG

「アウラ」の冒険の道標ともなり、アウラチームの
 重要な仲間。元来、「アウラチーム」の最高「主君」
 的存在。仲間や民衆の心をつかみ、こ
 れがアウラチームの進むべき道であり、目的だと
 主張する。彼「主君」はアウラを導くための存在
 である。アウラチームに一度はアウラを倒すも、彼を
 倒すことが出来ず、今も活躍中。

FHANTASM

VIERRSS



アの国と協約を結んだクの国はアの国から供給されるオーラハトラー、ドラムロやヒランシーを自国の主力オーラハトラーとすることを良しとしなかった。あくまでク独自のオーラハトラーを主力とすることで、アと対等の立場に立とうとしたのである。その国策

から誕生したのがオーラハトラー、ヒアレスである。ヒアレスは当時アの国の主力となりつつあったヒランシー型に対抗しうるものとして開発が進められたが、技術的には多分にタンハイイン型の影響が各所に色濃く見られる。



VIERRSS

アの国の技術援助を受けつつもブの国で独自に開発されたオーラバトラーがビアレスである。機動性が高く、アのヒランビーを寄せつけない高い攻撃力を持つる機と称されたビアレスではあったが、構造が複雑で一機あたりのコストも高く量産には向かないという弱点があった。幾つかの改善も計られ、大量生産も試作されたが思うような成果は得られず、細々と生産されるにとどまった。

このビアレスは最も多く生産された型に額冠の改良を加えた最終生産型ビアレスである。

FHANTASM

SIRBINE



ORIGINAL AURA BATTLER "SIRBINE."

ケトをもとに造られたダンバインのプロトタイプとも言えるオーラバトルーが、このサーバインである。サーバインはもともと騎士団長アラスの専用機として開発され、搭乗者

の位に見合うような性能と装飾をほどこされている（性能的には後に開発されるダンバインよりもかなり上であったといわれている）。

FHANTASM

ZWARTH



オーラバトラー。ズワース。この破戒神ズワースの名を授けられたオーラバトラーは、高機動格闘戦に強く重装備で一撃離脱型の万能タイプを目指し開発されたもので、攻撃用に重装化された重い機体を支えるためより大出力のオーラコンバーターを装備している。

そのためダンハイン系以上の高機動を得ることに成功し、重攻撃型と高機動型の長所をバランス良く取り入れた究極のオーラバトラーであるといえる。

名機と称されたズワースではあったが、問題点がなかった訳ではない。まず機体と騎士のバイオリズムがうまく同調しないと、ズワースの潜在能力を十分に引き出せない点。又操縦にもかなりの熟練を要し、騎士選びが苦難であった点。それに1機あたりのコストが高く、「ズワース1騎でドラムロが10騎通れる」と開発関係者にいわれたほど費用がかかったなどと、様々な問題点を抱えたズワースは量産ラインには乗らず、細々と生産されるにどまっと言われる

SKULLMA

アの国で実戦配備された物の中で一番数少ないオーラバトラーがこのスカルマである。通常、オーラバトラーは強敵の甲冑をその装甲に使用するが、このスカルマにはその類のものはほとんど見られない。このオーラバトラーはあくまで機動性を重視され、機体重量を軽くするために強敵の骨で造られている（強敵の骨は中が空洞になっているため、その強度の割には非常に軽い）。コンバーターにつけられた2本の腕も他のオーラバトラーとは異なる点で、おもに軍の危険を司る斥候などに使われたオーラバトラーであると言われているがまだか定ではない。



BOTUNE

ラウの国で作られたオーラバトラー。ボツン型の基本設計を基としつつ、ダンバイン型を参考にして作られたのがこのボチューン（もしくはボナチューンである）。

このボチューンは十の聖女王、シーラ・タバーナ直属の近衛騎士団のボチューンである。近衛騎士団のボチューンはその全てがカスタムメイドであり、騎士1人1人が自分に合わせたオーラバトラーを所有している。その機体は全て白く塗られており、ゆえに彼らとそのオーラバトラーは「十の白き鏡り」と民衆に呼ばれ、近隣諸国の騎士たちからも「白い女王の戦鬼たち」と恐れられた。



FHANTASM



アの国でのオーラバトラー開発の流れは当初、重攻撃型のドラムロと高機動型のダンバインから始った。その後多く新技術や実験、改良を加え、重攻撃型はマサラグ、レブラカ

ージを踏んでズワースに到達した。一方、ブラウニー、ビランビーという過程を踏んで高機動型の究極に達したのがこのウェルビンである。



B型



オーラバトラーとはオーラバトルとウィングキャリアーの特性を合わせて生みだされた新しい世代のオーラマシンである。

このグリフォンはオーラバトル以上の飛行能力を要求されたため、スカルマ同族機種の骨を模範し形変化がはらわれている。(B型はグリフォン飛行型機時のもの)

GRIFFIN

AURA FHANTASM



by
YUTAKA IZUBUCHI

第二章

オーラバトラー



TVシリーズ『聖戦士ダンバイン』からは
なれ、オーラバトラーたちの独自の成長を続
けた。描く世界を“映像”から“立体”へと
移し、今まさに新たな伝説を生みだしている。
『それゆえに、次の物語を伝えよう……』

討龍伝承・一

ダンバイン

幾多の兵の血が流れた戦場。
戦に命を落した仲間たちのために、
飯の葬儀を施そうとしていたとき。
血のにおいに誘われたのか、
強敵が飛来してきた。
「所詮、獣。人の義は通じぬか……」
口惜みを一つ残し、
彼は巨人騎士を繰り出した。





ここに紹介する「ダインバイン」のキットは、海洋堂の片山浩氏がアニメ版設定を基にして、ディテールアップし立体化したものである。スケールは1/72、スモールキットながら高いクオリティを持っている。なお、このキットは以前に同サイズで発売された「ダインバイン」を改修したものである。

ジオラマに使用した龍は海洋堂のオリジナルキット「ドラゴドン」である。ノンスケールで、原型製作は原研人氏の手によるものた

討龍伝承ニ

ダンバイン

戦場から引き離し、
山脈に追い詰められたとき、
強敵の姿を水さく感じた。
巨人騎士の素早い動きに
気圧されたが、
巨大な体軀から
牒えの色が見えたのだ。
好期なり！
巨大騎士も
所詮は機械仕掛けの
強敵なのか、
血のおいが
闘争心を起り立てた。



このキットは、前ページで紹介したキット同様、海洋堂のものであるが、こちらのスケールは1/48である。原型製作は坂本正樹氏、こちらのスタイリングはアニメ版設定に近い。シオラで使われた機は「メカレックス」という、海洋堂のオリジナルキットだ。原型製作は（ドラゴニン）同様、伊藤人氏。



砦の守護神

ボチユーン

この地に
住むものたちは、
戦の伝承は
今だかつてなかった。
四方を取り囲む
山脈が砦となり、
異邦の来襲を
妨げて
いたのだ。
しかし、
時代は流れた。
空を飛ぶ機械
の来襲に
備え
ずには
立つ巨大騎士、
人々はいつしか
守護神を
呼び慣わした。



ボチユーンも原本は別氏が原型製作したキ
ットである。スケールは1/60。
ジョウマで、目が光っているのはライトイ
ングによるもので、透明パーツになっている
わけではないので、御注意を。

吸血邪神

ビアレス



夜闇せまる森に、
血にたぎるような、赤い体軀が浮ぶ。
両の手に握られた斧は、
厚く固い甲冑を一撃で砕く。
悪魔のような姿の巨人騎士を、
騎兵たちは殺かに吸血邪神と呼んだ。

炎の森の伝説

バストール

昔、森と森を合わせた合戦があった。
深緑の森と戦の場にしたことが、
神の怒りにふれたのか、
地が裂け瓦斯が吹き出し、
紅蓮の炎がすべてを焼きつくしたという。
以来この森から炎が消えたことはない。

深緑の狩人

ボゾン



バストールは、コトブキヤの石川雄一氏の
原型製作によるキット。今のところ販売は未
定。ノンスケールの大型キットだ。

この二体のボゾンは、コトブキヤの35ス
ケールのキット。原型は二体とも同じもので
中沢博之氏によるもの。ニュートラルに近い
関節部を持っているので、このようにポーズ
を変えることができる。一般公開は中沢氏自身
の手によるもの。マーベル明は高野伸一氏が
製作したものだ。



巨人騎士の戦は、空を飛ぶ合戦ばかりではない。時には強敵を狩り出すように、森の奥深く追いつめ、せどめを刺す。奇をてらい、稀に使われる戦術だ。

大空の紅き強獣

レプラカーン

レプラカーンは、1/72スケールの海洋堂のキットだ。原型製作は片山浩氏、片山氏作品は、四肢をバランスよくアニメ版設定からダイフォルムして立体化しているのも、モデルキットながら迫力充分だ。

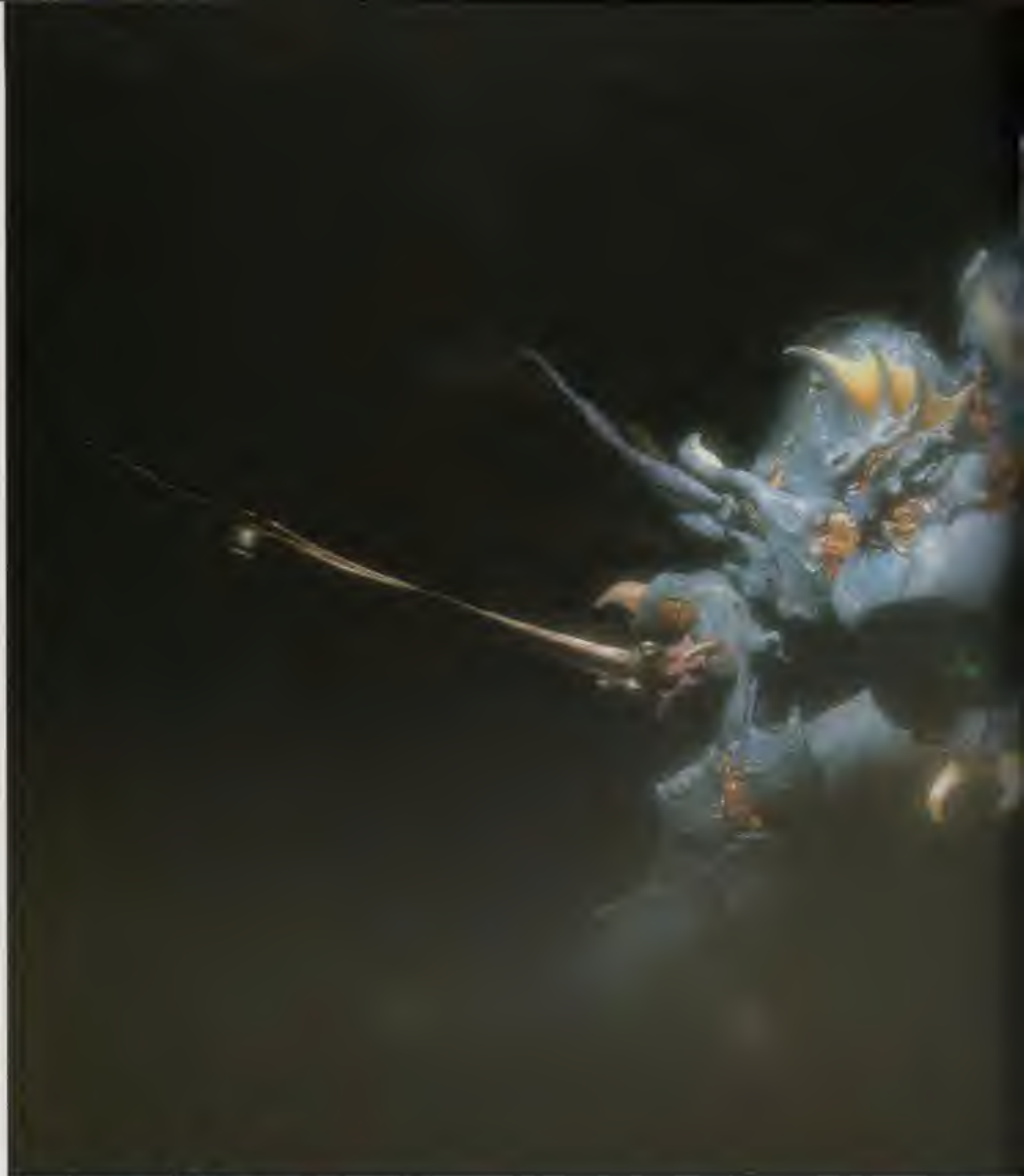
空は巨人騎士の主戦場。その中で無敵を誇る巨人騎士があった。昼の青さに映え、夜の闇に浮び上る。縦横に空を駆けるその巨人騎士は、紅き強獣の通称をあたえられた。

霧の中の怪魚

ギトール

風に流れる霧のように、
夜警は立つもの誰しも気を緩めがちなった。
その隙をつかかれた！
敵の巨人騎士が城内に攻め入って来たのだ。
最前線に姿を見た夜警が叫んだ。
「海の魔物が攻めこみ来たー！」と。





このS・ヒランビ「ギトール」のキットは、海洋堂の今池芳雄氏がスワアース、ライオックに続く第三弾として出淵裕氏のオリジナルデザインを手がけたものである。スワアース、ライオックにもいったことだが、ディテール処理のみことな生感感に今池氏がオーラバトラーに描く世界感を同じさせる。なお、この撮影に使用されたのはキットではなく原型そのもので、出来たてのホヤホヤキットである。現在は発売は検討中で発売されるとするとズワアース、ライオックを上回る値段になるんじゃないかな。これは編集部の手帳です。

敵は空に有り

ギトール

ここは空を飛んで、
まさに半日の過がすぎた。
壁に突いた！
壁の隙りを通りぬけた敵の姿を見た。
騎士の誇りを捨てて、
城の裏の巨大騎士は、
今まさに飛び立ったかのように見えた。

このギトールは村田博典が原型製作した、ゴ
ッダキヤン72のギトールである。製作は物次
仁虎の手によるものだ。





業火に燃える故郷

グエルビン

彼の故郷が爆下で燃えていた。
 焦りかけた家も、
 子供の頃に遊んだ森も、
 そして妻と子供の待つ家さえも、
 紅蓮の炎に飲み込まれていた。
 上空を飛ぶ巨人騎士の中で、
 故郷を失った騎士は何を想ったのだろうか。

この「グエルビン」は、1/22スケール、コトブキヤの中沢博之氏が原型製作したものだ。このスケールのもつシャープなイメージはヒーローメカとしての印象を強くさせる。



異形の伝承・一

オリジナルオーラバトラー



受は地獄そのものに見える。
人型の巨大な甲冑から、
あまりにもかけはなれた受は、
異形な甲冑として騎士たちの目には映った。
しかし強敵の体躯の利点を生かし、
形づくられた巨人騎士の力は、
健敵陣の戦いとしたという。



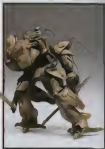
このモザイクはコトフキヤ、松川雄一氏の作
にちなみ、オリジナルのオリジナルバトラー
である。異形な甲冑も旧来の甲冑の手によるし
のデザインというセリにこだわれない後制
的なデザインだ、ノンモザイク。





異形の伝承ニ

横山宏氏オリジナル



戦士の首

ヴェルビン



この「ヴェルビン」は、藤原のオアシス、M
AXファクトリーの遠征隊員が、本誌のため
に特別制作したもの。ソビエト文化に受け
て彫刻制作が進んでいる。

イトセトラ



この「イトセトラ」は「スウェーデン」の「ビルバイ
ン」・「トブラカイン」はコトアキヤのノンスケー
ルで、杉田博、香の両氏による彫刻制作に
なるものだ。
オアシスのモデルの制作は横井健一氏、コト
アキヤでキット代を検討中だ。



第三章

バイストンウェル



この章では、TVシリーズ「聖騎士アイン
イン」、小説「リーンの翼」、「オーラパトラー
戦記」、そして出淵裕氏の「オーラファンタズ
ム」をもとにバイストンウェルの世界感を編
集部がまとめてあげてみた。

世界

オーラに充ちた世界「バイストンウェル」は私たちの世界とはかけ離れた異世界と居いけることはできない。ここでは、その世界の概略と、そこに住むコモンの地を紹介すること、で、想像の世界を覗いてみよう。

「バイストンウェル」は魂の安眠の地であるという。人はこの地上に生まれたときから、バイストンウェルの記憶を思い出せない性を持つたされているという。

しかし、生命はそれを欲し、ときとして人は夢の中にバイストンウェルを思い描くのである。

だからこそ、その性に導かれた者は言う。「バイストンウェルの物語を知るものは、幸せである」と。

バイストンウェルは、陸と海の間にあるという。

うが確なのかはわからない。しかし、生命をのものがオーラであるならば、バイストンウェルは確にみちた世界なのだろう。

だから、人の心の奥底に光に魅かれ、導びかれるという感覚が持つよくあるのではないだろうか。

それと同じくして、生命の影の部分は暗黒の闇を形づくっているのだろう。人は光に魅かれるのと同じほど、闇の世界に魅かれるものだから。

ときとしてバイストンウェルが道を開く。それがオーラロードだ。

オーラロードが開かれたときこそが、たがいの世界を直接つなぐ唯一つの機会なのであれば、それはバイストンウェルの意志なのだろう。

バイストンウェルと私たちの世界は、たがいの世界の双方があつて一つの宇宙の成りたさせているのだろう。

生きとし生ける者は魂の安息を求め、生命を磨きし者は魂の躍動を求め、それがたがいの世界の存在原理なのだろうから。

人がバイストンウェルに生まれたときには地上の記憶は思い出せないだろうから。

上の地図はオーラバトラーに集る騎士が常に携帯していたというバイストンウェルの地図である。この大陸を舞台としてオーラバトラーの戦いは展開したという。その中でも、主要な都市の名や地名をここに紹介しよう。

① アルファベットの表示は国名や地名、数字による表示は地域の名を示している。

② ラースワウ
すべてのオーラマシンの歴史はこの地にシフト・ウェボンが降りたことによつて始まった。ドレイタ・ルフトの領地。

③ アの国の王都
西方に山岳地帯が広がっている。

④ クスタンガの丘
そして、イヌチヤンマウンテンをはさんだ南方にキブリン家の館があつた。

⑤ エルフ
アの国の王都。

⑥ クスタンガの丘
国王フラオン・エルフが居城をかましているが、後にドレイタの下剋上にあつてドレイタ城と名を変えた。

⑦ コモンの世界とは風の壁でへだてられた、コモンの世界とは風の壁でへだてられた、コモンの世界とは風の壁でへだてられた。



バイストンウェル



1. *Phragmites australis* (Cav.) Trin. ex Steud.

100



1000

100

| Age Group | Gender | Percentage of respondents who believe the U.S. should take action |
|-----------|--------|---|
| 18-29 | Male | ~45% |
| | Female | ~55% |
| 30-49 | Male | ~55% |
| | Female | ~65% |
| 50-69 | Male | ~65% |
| | Female | ~75% |
| 70+ | Male | ~75% |
| | Female | ~85% |

100

[illegible]

100

100

1

100

Figure 1 consists of seven histograms arranged horizontally, each representing a different birth cohort. The x-axis for all histograms is 'Number of children' ranging from 0 to 10. The y-axis is 'Percentage of women' ranging from 0 to 100. The histograms show the following approximate distributions:

- 1940-44:** Peak at 2 children (~45%).
- 1945-49:** Peak at 2 children (~40%).
- 1950-54:** Peak at 2 children (~35%).
- 1955-59:** Peak at 2 children (~30%).
- 1960-64:** Peak at 2 children (~25%).
- 1965-69:** Peak at 2 children (~20%).
- 1970-74:** Peak at 2 children (~15%).

THE

100

[illegible]

| | 1980 | 1981 | 1982 | 1983 | 1984 | 1985 | 1986 | 1987 | 1988 | 1989 | 1990 | 1991 | 1992 | 1993 | 1994 | 1995 | 1996 | 1997 | 1998 | 1999 | 2000 | 2001 | 2002 | 2003 | 2004 | 2005 | 2006 | 2007 | 2008 | 2009 | 2010 | 2011 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 | 2020 | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 | 2026 | 2027 | 2028 | 2029 | 2030 | 2031 | 2032 | 2033 | 2034 | 2035 | 2036 | 2037 | 2038 | 2039 | 2040 | 2041 | 2042 | 2043 | 2044 | 2045 | 2046 | 2047 | 2048 | 2049 | 2050 | 2051 | 2052 | 2053 | 2054 | 2055 | 2056 | 2057 | 2058 | 2059 | 2060 | 2061 | 2062 | 2063 | 2064 | 2065 | 2066 | 2067 | 2068 | 2069 | 2070 | 2071 | 2072 | 2073 | 2074 | 2075 | 2076 | 2077 | 2078 | 2079 | 2080 | 2081 | 2082 | 2083 | 2084 | 2085 | 2086 | 2087 | 2088 | 2089 | 2090 | 2091 | 2092 | 2093 | 2094 | 2095 | 2096 | 2097 | 2098 | 2099 | 2100 |
|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 1980 | 1981 | 1982 | 1983 | 1984 | 1985 | 1986 | 1987 | 1988 | 1989 | 1990 | 1991 | 1992 | 1993 | 1994 | 1995 | 1996 | 1997 | 1998 | 1999 | 2000 | 2001 | 2002 | 2003 | 2004 | 2005 | 2006 | 2007 | 2008 | 2009 | 2010 | 2011 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 | 2020 | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 | 2026 | 2027 | 2028 | 2029 | 2030 | 2031 | 2032 | 2033 | 2034 | 2035 | 2036 | 2037 | 2038 | 2039 | 2040 | 2041 | 2042 | 2043 | 2044 | 2045 | 2046 | 2047 | 2048 | 2049 | 2050 | 2051 | 2052 | 2053 | 2054 | 2055 | 2056 | 2057 | 2058 | 2059 | 2060 | 2061 | 2062 | 2063 | 2064 | 2065 | 2066 | 2067 | 2068 | 2069 | 2070 | 2071 | 2072 | 2073 | 2074 | 2075 | 2076 | 2077 | 2078 | 2079 | 2080 | 2081 | 2082 | 2083 | 2084 | 2085 | 2086 | 2087 | 2088 | 2089 | 2090 | 2091 | 2092 | 2093 | 2094 | 2095 | 2096 | 2097 | 2098 | 2099 | 2100 | |

[illegible]

100

技テク巧ク

オーラマシン開発史

オーラバトラー



オーラボム

ウイング・
キャリバー

オーラマシン



地上人の魂の放散、バーストン・ウェルに
生まれた生体兵器——オーラバトラー。その
メカニズムや開発過程をここに完全解明した。

1. オートマン以前

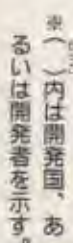
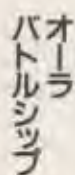
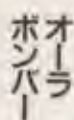
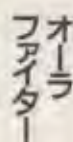
ショット・ウェルンの実証以前、バースト
ン・ウェルは、地上界でいうヨーロッパの中
世の文化で満ちていた。

コモンの世界は多くの国に分れ、互いの領
土を広げ争う争っていたが、中世の武勇
以上のものはなかった。戦争が武器の進化を
うながし、技術の発展をもたらすという地上
界の歴史は、この世界には当てはまらなかつ
たのである。

これには理由がある。バーストン・ウェル
は、人の魂が転移を繰り返す間の、修業の地。
。聖地の魂であり、これ以上の文化の発展
は必要なかったのである。世界はバーストン
・ウェルに住む人々に充分な環境を与え、人々
はそれ以上のものを望まなかったといえる。
コモンの居住地の近隣には、必ずといってよ
いほど天然ガスが産出され、人々は常にガス
灯を点けた。家畜となる動物が存在し、輸送
機関の中心となる馬も数多くいたのである。
人々は争い、血を流したが、これも魂が
清れたことで、現代のような兵器による過剰
殺戮はなかった。

王権社会であるコモンの世界は、王を権力
の源泉として臣下が服従を誓っていた。領
主の下には騎士が存在し、なにがしかの領地
を持ち、領地に属しては部下を率いて領主の
もとに駆けつけるのであった。騎士は地上で
いう地方役人に近い。騎士の領地内の農民や
住民から地代を徴し、領主に上納する分を

オーラマシン進化系統樹



自分の侵入に成功したコモンは、オーストリア騎士に命令する陛下に対しての報酬を除いてである。自分の力で出世しようと考える者にとって騎士の座は夢である。そこで戦いにおいて兵士は戦功を認めてもらうために懸命に戦うのである。

一見安定した社会構造のようだが、コモンの歴史において善王、善領主はあまりいなかった。欲望に溺れ、他国の侵略、自国の連政は当たり前で、下剋上も日常茶飯事であった。コモンの人間は一律にバイストン・ウェルに生まれたこの時を味わいつくすがごくく自らの欲望をさらけ出すのである。これもバイストン・ウェルという場所が持つ特別な役割なのかも知れない。

しかし、永遠の繰り返しを続けるバイストン・ウェルの世界に転機が訪れた。この世界の法が乱れ、フェラリオ・コモン、ガロウ・ランの三つの世界の境界を超える者が出現したのだ。本来、バイストン・ウェルの住民は境界を超えることに強いタブー意識を持つ。これは厳しい戒律を定めているフェラリオは言うに及ばず、欲望に忠実なガロウ・ランにも生まれつき与えられた抑制意識であった。だが、オーラマシンの出現のころには、フェラリオやガロウ・ランがコモンの世界にいたことが半ば当たり前のことのようになっていた。

コモンの世界には、世の乱れが頂点を極めるころ、救世主が現れ、乱れを正すという、リーンの真、伝説がある。これはバイストン・ウェルそのものの修復機能であろう。法の効力が薄れるとともに、オーラロードが開かれて地上人が導かれ、世の乱れを正そうとするのである。それがコモンの世界に伝説として残っているのだ。

しかし、バイストン・ウェル史上かつてないほどの地上人が出現し、ついにオーラマシンが作られ、この世界全てを巻き込む混乱を呼んだ。これは修復機能ではないように見える。

バイストンウェル



キマイ・ラグの狩猟シーン

4. オーラマシンの進化

この時、特異なイメーシのドロと異なり、ゲドの人間型マシンが空を飛躍する姿は、伝説のリーンの翼を持つ勇者のようであった。

シヨットはドロを扱える騎士のうち優秀な者にゲドを与えた。このゲドの力により、アの国に侵入したガロウ・ラン勢力は一掃された。そして、ドレイクはアの国、国王フラオン・エルフにガロウ・ラン退治を報告するとともに、このゲドを献上した。フラオン王はドレイクの領地を増やすとともに、多くの褒美を渡したのである。

「さうして、お前が立身出世を考えたとしても不思議でない。だが、こそ、ドレイクが国王に覇権を執るためにゲドを献上したのである。」

トレイクはショットに命じ、オーラマシンの増産と搭乗者の育成を行わせた。オーラマシンの軍団ができれば、アの国どころかコモン全てを掌中にできるとトレイクは考えたのである。

俗稱「機械の頭」の増築。モシンの技術者養成、搭乗者の訓練とシヨットがやることは山積みされていた。しかも、シヨットはゲド以上のオーラバトラーの開発を決意していたドレイクの野望に荷担する。万工学者として理想のマシンを求めて研究することが生きがいであったのだ。

シヨットは、ゲドの問題点をきや片腕となつたゼットや、搭乗した騎士などと話し合つ

さて、装甲の廃装は、機体の反応速度の遅れなどで、特に騎士側からは大口の火炎放射器のような火器の搭載が求められた。そこで、グドのような人間的設計ではなく、機能に徹した設計を考えた。これにはもうひとつの理由がある。グドはいわばオーラバトラーを位置付けする実験機であり、人間の機能を全て満たされていた。だが、兵器として考えた場合、余分な機能が多いことも事実である。将来、技術的蓄積が深まれば必要となる部分も、現時点では生産性をさまたげる不要物とされるのだ。また、グド型の外装となる強獣キマイ・ラグが乱獲により、周囲の地から減りつつあることも理由にあった。そこで別の強獣を探したところ地上のカニに近い水棲甲殻獣グーラバスが候補に上った。グーラバスはキマイ・ラグやガッターなどより、はるかに厚く強靱な甲殻を持ち、数も豊富であった。

そして、ショットはグドとはまったく異なる形状のオーラバトラー、ドラム口を開発したのである。この機体には要望の強かった火器が腕部に内装され、操縦系もオーラ増殖器の改良によって反応が良くなった。そして、あたりに量産が開始された。

時期的には前後するが、シットはバイストン・ウェル戦史のエポックとなる兵器を生み出している。それはオーラ力によって飛行する船、オーラシップである。兵員や物資を高速度で輸送するこの船は、これまでの戦争のあり方を根柢からくつ返すものである。輸送船色の強いナムワンが作られ、トラム口が完成するころには、オーラバトラーの輸送も考えられたプルベガー開発されている。プルベガーに至っては強力な砲までが搭載され、戦艦と呼べるものになった。

また、空力的にオーラバトラーは決して良い形状ではなく、飛行時間が長いと戦艦以前に操縦者がオーラ力を消耗してしまうことが判ると、オーラバトラーを乗せて飛ぶウィング・キヤリバーが開発された。この一号機、



ドラムロ型の前駆量産機

オーラカードは生かされなかつた技術を持ってなければならなかつた。しかし、それを再び試用し、データを取り、セツト様が進めているオーラ増幅器を完成させることが目的だといふ。

私はシヨット様を書いた設計図の文章をコモンの文章に直す作業についているが、オーラ増幅器がドラムロに使つたものより増幅率が低いものになつてゐるなど理解しがたい部分がある。これではコモンの騎士が使いこなせないことは目にみえてあきらかだ。

もしかすると、騎士たちが喋してゐる地上人の戦士を呼びよせるという考えをドレイタ様がつてゐるというのは本当なのかもしれない。

新型オーラ増幅器

ダン・バインから充分なデータを取ることはできなかったが、シツパに使っている発生器の技術を応用して新型オーラ増幅器が作られた。新型オーラバトラー・ヒランビーに取りつけたところ、時として計算を上まわるほどの効率の良さを示している。

セツト様と私は、机上の分析で得たデータから、求めている騎士の体調などが影響するものであろうとの答えを出した。もうすこし増幅の考えかたを見直す必要があるようだ。

バラウは運動性、火力ともに低かったが、のちに開発されるスロンにおいては、充分にオーラバトラの支援戦闘機と呼べるものとなる。

こうして、ドレイク軍は、ショットの指導のもとにバーストン・ウェルでも最強の軍を作り上げていった。

5. 騎士の王城

ドレイクの悩みは軍備の不足にあった。すでにアの国を手に入れるだけの軍力はあったものの、オーラマシンの力を知れば隣国を始め、列国は一丸となって敵となるのは確実で、アの国を掌中に入れ、勢いに乗って他の国の制圧を行う必要があった。それには、今以上の兵員、食料、資金、オーラマシンがいる。とどのつまりは軍備が足りないのだ。

そこで、ドレイクは強國、クの国と密約を結んだ。アの国を支配下に置いた段階で、同盟を結び、他の国を共に征服していくというものだ。その証しとしてドレイクは、クの国に多量のオーラマシンを贈り、見返りとして多額の資金の援助を受けたのである。

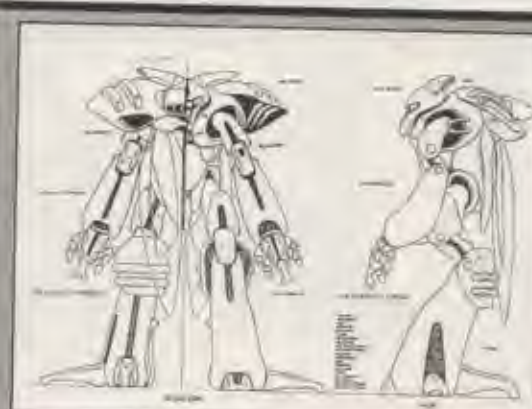
また、他の国もドレイクの野望に気付き、対策を考えていた。クの国に匹敵する強國、ラウトナの国である。この時期、オーラマシンの秘密は、ショットの手に離れ、コモン全体に広がっていた。強國はガロウ・ランを一掃したオーラマシンに注目し、密偵をアの国に送り込んでいた。ショットが養成した技術者の中には他国の密偵がかなり混っていたといわれる。さらに、アの国薬つ取りに気付いたドレイクの家臣、ロムン・ギブンはショットの技術者達を、独自のオーラマシンを作らせていた。その成果であるオーラバトラ、ダーナ・オシーはラウトナの国に送られていた。また、息子、二・ギブンをドレイク軍に送り、オーラマシンの操作技術や戦略、戦術をマスターさせていた。

こうした政治的背景の中、ショットはドレイクにひとつの提案をした。人間的に地上人をこの世界に呼び込み、オーラバトラの操縦者にしようというものである。エ・フェアリオの能力によってオーラロードを開くことが可能ということを知ったショットは、地上人のオーラがコモンの人間よりも強いという事実をもとにドレイクを説得したのだ。

この世界に伝わる「リンの翼」の勇者の称号である聖騎士こそ、かつてオーラロードを造って来訪した地上人であるというショットの言葉がドレイクを納得させた。

そして、ショウ・サマ他名がこの世界に呼び込まれた。だが、騎士層の反発もあった。伝説だけで新参者がいわばエリートといえるオーラバトラの操縦者となることを承認し兼ねたのである。

ショットは地上人たちに試作機であるタンバインを与えた。これはゲト型のオーラバトラで、平行で開発を進めていたヒランビー型と同コンセプトの機体であった。ゲト型の設計の不備を地上人の高いオーラ力で補えるがという実験でもあった。そして数回の戦闘で、オーラ力が高いショウが、タンバインを



ダーナ・オシー設計図



ダンバイン設計図

かつてない性能まで引き上げていることを証明した。この実験の成功により、オーラバトラの性能向上に、コモンのオーラ力のボルテージを機械的にレベルアップさせる新型オーラ増幅機が不可欠であると結論した。

この時期、ドレイクが充分な軍備を得たと見たギブン家は、ついにドレイクに対し反旗を翻した。自ら開発したオーラバトラ、ウイング・キャリバー、オーラシッパによりドレイク軍に対し、ゲリラ的攻撃を加え、さらにフラオン王に謀叛の報告を行う予定であったが、その使者はドレイク軍に殺され、かえって反逆者の汚名を受けることになった。ギブン家の能はドレイク軍の急襲を受け、焼失し、残党は散り散りになった。幸いなことにショウがタンバインごとドレイク軍を脱走し、ギブン家に仲間入りした。こうして、ギブン家はレジスタンス部隊として活動していくことになる。

だが、ショットはすでに新型オーラ増幅器を完成させ、新型機ヒランビーに組み込んでいた。

ウィルワイプスの開発

大型戦艦の開発というプランが実行にうつされることになった。今までの戦艦の十機分の出力を必要とされる。オーラ増幅器と発生器の技術レベルを大幅に上げなければならぬ。ゼット様はこれが具現化されればオーラバトラの技術にも大きなフィードバックができるだろうと言っていた。

レブラカーン・スワアースの顔

ゼット様がほとんど独力で作りになったバーストールは、ガラリア様の事故のために量産がみあわされた。しかし、各国がダンバインやダーナ・オシー型を基にしたオーラバトラの量産を始め戦力を充実させはじめたため、より高機動性と重武装を両立させたオーラバトラの開発が急がれた。増幅器の性能アップがドラムロ型とヒランビー型の利点を生かしたオーラバトラを具現化を可能にしたのだ。



同時に発見された、オーラバトラの頭部スケット

ハイブリッド型



内部構造図解

100

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

1000

1. 日本は、1945年8月15日、第二次世界大戦で敗戦し、戦後、GHQの占領下にあった。GHQは、日本を民主国家に改変することを目的として、日本にさまざまな改革を求めた。その中でも、教育制度の改革は、日本社会の根本的な変革をもたらした。GHQは、日本の教育制度を、戦前の軍国主義的なものから、民主的なものへと変革させた。その結果、日本は、戦後の民主国家として、国際社会に復帰した。

操作系概説

機体と操縦者の仕掛けと操作を説明する。

コックピットの前面はオレイ・ラアの外殻を穿たして内側からはガラスのように透けて見える装甲になっている。これにより正面の視野は実際の光景と目のあたりには出ないが、側面はモニターという電氣は断りの鏡を通して光景を見ることになる。その光景は実際に貴公が座っているすぐ脇の光景ではなく、腕の外部の光景を映し出すのである。これによって、貴公はコックピットという閉鎖空間に居ながら、鳥の羽に束縛されているのではなく同様の境界を越えることができるのである。

上面にある円く黒い鏡のような形をした機器が、オレイ・メーシプロセッサという機械である。この機器が貴公のオレイ・ラを機械の言葉に置き、貴公の意図するドラム口の四肢の動きにしてくれるのである。

椅子に座り、肘を曲げたところの両脇にある機器がドラム口の腕を動かすためのものでサイドスティックと呼ばれる。大体の四肢の動きはオレイ・メーシプロセッサによって導くことができるのであるが、サイドスティックの操作で、腕を繰り出すことや肘を繰り出すなどの細かい加減が出来るのである。事前に引けば腕を引き、押し出せば腕を突き出すことができる。

サイドスティックの握り部分の上部にある金属の輪が、フレイ・ボムの発射用の引き金である。これは軽く引くだけでフレイ・ボムを発射出来るので、間合いを取るために握るときに力を込めないように心がけよう。

サイドスティックの手前、椅子背にある杖の握りのような形の機器をスロットルレバーと呼ぶ。これはコンバーターの開く角度とジェット出力を加減して空を飛ぶ速さを決めるための機器である。

足元にはおきのようなのがあるが、これは足おきではなく、アクセレーターという機

器である。外側の二つを踏み込むことによって地上での歩行の速さを加減し、内側の二つで空を飛んでいるときの脚の加減が出来る。アクセレーターに足を置く際に、足おきのようには足を置く必要はない。足を置いたままでも良いのである。

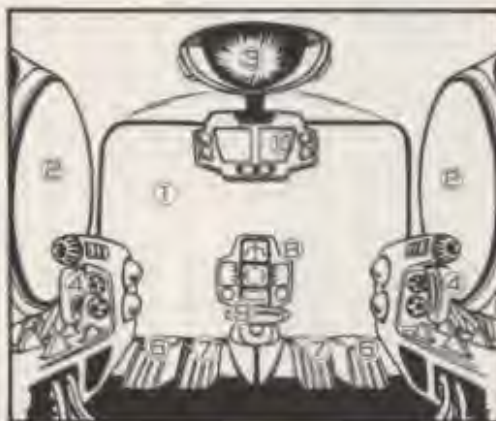
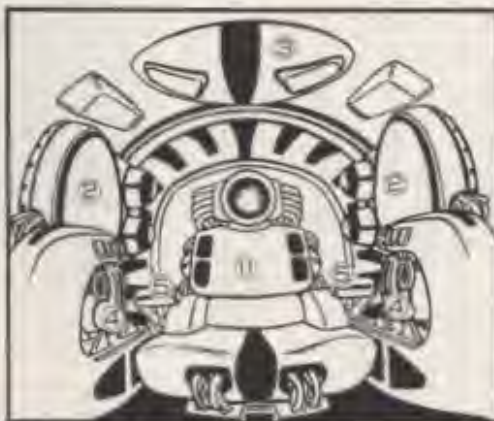
アクセレーターの上、正面中央にある機器をコンソールと呼ぶ。これは、そのときこの機械の状態を、貴公に映し出して示す機器である。中央鏡に三つ並んでいる一番上が貴公のオレイ・ラの高度を示し、真ん中がコンバーターの出力状態、一番下が空を飛んでいるときの姿勢を示すものである。その左右にあるのが、両腕のフレイ・ボムの燃える水の残りを示すものである。

コンソールの付け根から伸びている機器が、フライトコントロールという機器である。これは、空を飛ぶときの舵である。この機器を動かすことによって、コンバーターの下から出てくる、オレイ・ラの四肢を動かして舵を取るのである。

しかし、フライトコントロールだけで空の上での姿勢を覚えることは出来ないのである。フライトコントロールを操作すると同時に、先程説明したアクセレーターでジェットの出力を加減を操作しなければ、姿勢を保つことは出来ない。これは、ドラム口に限らずオレイ・ラすべての機体のなかで一番に難しく、習熟するまでに細心の注意を心がけてほしい。

正面上に二つのモニターがあるが、これをオーバーヘッドコンソールと呼ぶ。これは後方の視界を写し出すことが出来る。そして、この中には無線機がはさまれているので、戦を共に戦うほかの機体に束縛されている人物と話をすることが出来るのである。

操作系機器は、先程のフライトコントロールの説明のように、相互の連動が必要となってくる。図々の動きに理解を深め、後の実践訓練で予てたえは体得していただきたい。



- ①フロントウインドウ
- ②サイドモニター
- ③オレイ・メーシプロセッサ
- ④サイドスティック
- ⑤スロットルレバー
- ⑥歩行用アクセレーター
- ⑦飛行用アクセレーター
- ⑧メインコンソール
- ⑨フライトコントローラー
- ⑩オーバーヘッドコンソール
- ⑪オーラパワー感応シート



スバイク

■ スバイク (TVシリーズより)
全長 6〜10メートル 体重 20〜35トン
主な生息地 ボンヤー山 性格 おどろしい
ボンヤー山中に生息する種族のガム・ガッダーが食糧としている強敵。おどろしい性格をしている。狭かな甲羅を持つが、オレイ・ラの装甲には使用されない。



モイ・ラフ

■ モイ・ラフ (TVシリーズより)
全長 5〜9メートル 体重 10〜27トン
主な生息地 ボンヤー山 性格 凶暴
主にラウの国の雲山ボンヤー山中に棲む鳥鳥の姿をしてはいるが、その羽はすでに退化しており飛ぶことはできない。

バistonウェル

実戦技粋 剣術

基本となる、種の上での剣術をするための操作を説明する。

これは貴公の目ごろの切達球音がオーラバトラの動きとなって現れてくるのである。最初は相手との間合いを詰めるために外側のアクセラターを踏み込む。右に曲がりたいたときは、右足を乗せているアクセラターの踏み込みを軽くし、左足のアクセラターを強く踏み込む。左はその逆の操作をする。

剣はコンバーターの鞘に収まっている。これを取るためにサイドスティックを引き、腕を上にあげ、スロットルレバーを操作し、コンバーターを剣を抜き出し、角度まで押さえてくる。

剣を抜いたならば、振りおろすためにはサイドスティックを押し、横に動かすときには、それをその方向に軽くサイドスティックを動かせばよい。

歩の速めかた。剣を動かす操作を体得すれば、後は貴公自身が剣をささっている間合いで、機転を操作するのみである。

充分に理解し、習熟したならば、無敵を相手に実践で習熟してもらう。



実戦技粋 射撃

フレイ・ボムの射撃のための操作を説明しよう。

フレイ・ボムの射撃は、一個の燃える水の弾頭で左右それぞれ一五度までである。コンソールで燃える水の残り量を射撃量に確認することが必要であることを心がけよう。

射撃距離は約三〇メートルである。充分に相手を引き寄せた後から射撃することが限られる使用回数を超えすぎたために有効であると思ってもいい。

間合いを詰めたならば、腕を相手に向けてサイドスティックの引き金を引く。しかし、ろをいけるのと同じ。フレイ・ボムにはほとんど下に落ちる力は働かないので、真つすぐに相手に向かって腕を突き出し、狙いを定めてかまわない。

フレイ・ボムを打ち出す機械は、腕の中に仕込まれている。打ち出し口の周り三箇所にあるオウラを取り込み口をふさがれると、フレイ・ボムは発射されずに腕の中の機械を燃やしてしまうことになる。その点の注意も怠りなくすべきである。



フレイボムは正確にされた炎の塊を打ち出す

実戦技粋 離陸

空を飛ぶための操作である。これは目ごろの

我々の行動からは掛け離れた、ミ・フェリナや強敵の行動に近いものである。そのため、ほかの操作と違い、本慣れゆえに非常に危険を伴う。充分に操作を理解してほしい。

まず、コンバーターを開き空を飛ぶための出力をスロットルレバーによって加減する。このときスロットルレバーの操作は慎重におこなう。やむを得ず、急激なジェット噴射で機体を押し上げよう。このときになるからである。

オウラジェットの出力をコンソールを見ながら、飛び立てる最小限度まで減らす。飛行中のアクセラターを踏み込む。このとき、フレイ・ボムを撃つことは可能である。口からは炎の塊を打ち出す。これは機体の操作は実践に入ったおり、速に機体を通して指示する。

これで空に飛び立つことが出来る。目標の高さまで達したなら、フレイ・ボムを撃つ。安定した射撃を打てる。これは機体の操作は実践に入ったおり、速に機体を通して指示する。



全長 〇.五メートル 体重 50ルフトン未満
主な生息地 洞窟や森林 性格 多様
竜に似た姿をもち、フレイ・ボムは俗に「炎の塊」と呼ばれている。白いドラウゲンには黒い代表し、世の平和を願うものといわれる。一方、黒いドラウゲンは、無秩序と破壊。そして力を表すといわれている。

ドラゴロール

「リーンの翼より」

全長 35〜67メートル 体重 26〜48ルフトン
主な生息地 森林 性格 いたって凶暴
地上でいう龍に似たフォルムを持ち、巨大な蛇のような頭。首には馬のたてがみに似た羽毛。長大な翼。小さい四肢。そして全身を濃緑色の鱗に覆われているドラゴロールは、バistonウェルの中で最も凶暴な分類の種である。

ドラゴ・ブリー(オーラバトラの戦記より)

全長 21〜34メートル 体重 10〜22ルフトン
主な生息地 洞窟や森林 性格 凶暴
ドラゴロールと似た強敵ではあるが、翼を持ち空を飛ぶことが可能である。口からは炎を吐き、その威力はフレイ・ボム並みである。

ルグウ

「TVシリーズより」

全長 32〜45メートル 体重 39〜52ルフトン
主な生息地 森林 性格 凶暴
コメンの世界とフェリナの世界とを分ける砂と風の壁。風のまに生棲している強敵。弾力性のある皮膚はオーラバトラの剣をもつてしても切り裂くことは難しい。

オーラバトラー部分解説

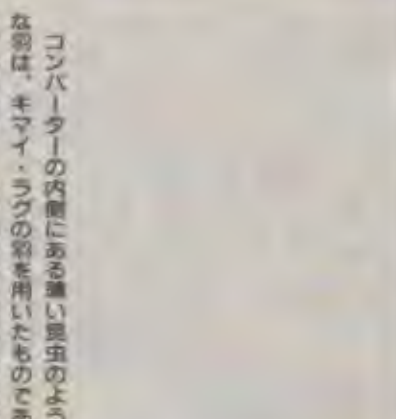
巨人騎士は一体どんな物で造られているのか？ その疑問に答えるべく、このコーナーでは部分解説を行ってみよう

キマイ・ラグの頭の外殻を加工したものが装甲として用いられている。シルエットそのものがキマイ・ラグの頭の形に似せているので、ほかの四段に比べ加工を最少限のもので済ませている。

内部は人体同様、運動系を制御する中枢部が集中している。特筆すべきは、脳の脳を利用したバイオコンピュータシステムである。これにより人型オーラバトラーの動きのコントロールを可能にした。



胴体の前面はキマイ・ラグの外殻を磨きだし、マジックミラー状にしたものを用いている。このためにコクピット前面の視界は確保されている。背面はガッダーの胴体部の外殻を用いている。



コンバーターの内側にある強い昆虫のような羽は、キマイ・ラグの羽を用いたものである。本来キマイ・ラグの巨体が羽ばたきによって飛翔するものなので、外観の印象とはちがいが、強度・柔軟性ともに高いものだ。オーラバトラーでは、主に飛行時の姿勢制御に用いている。

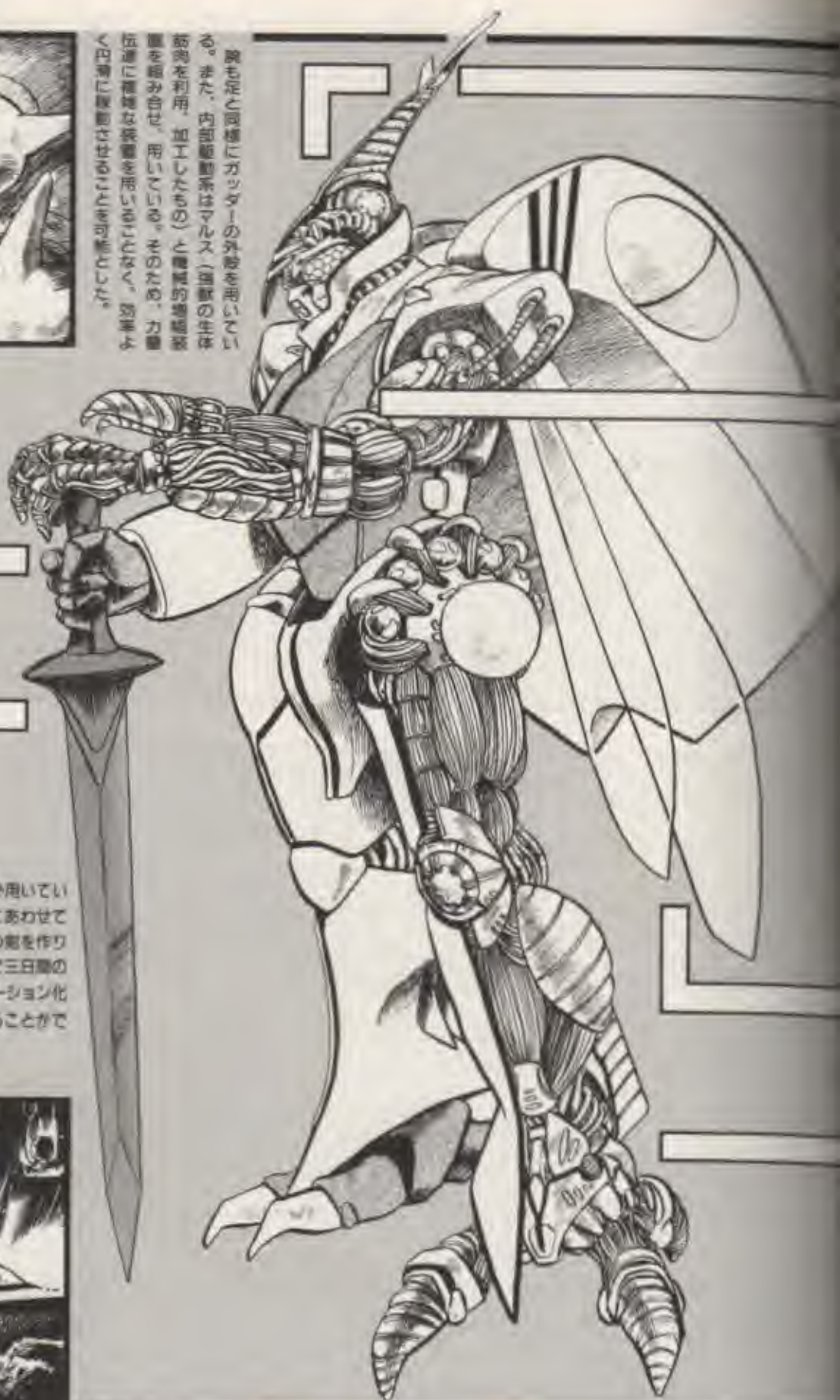


足はガッダーの足の外殻を加工して装甲に用いている。ガッダーの外殻は加工性が高く、その上に衝撃に強い。そのため、オーラバトラーの主要部分の装甲に用いられることが多い。

バーストウェル



腕も足と同様にガッダーの外殻を用いている。また、内部駆動系はマルス（強獣の生体筋肉を利用、加工したもの）と機械的増幅装置を組み合せ、用いている。そのため、力量伝達に複雑な装置を用いることなく、効率よく伝達に役立たせることが可能だった。



ソードは基本的には、通常騎士が用いているものをオーラバトルのサイズにあわせて作ったものである。初期には、この剣を作り上げるために鍛冶屋人十人ばかりで三日間の作業を要したが、後期は半オートメーション化され、職人二人で半日の作業とすることができた。



機 械

ウイング・キャリバー

オーラバトラーの出現によって、バーストンウエルの戦いはいじめるしい変化をとげた。それまでは陸上の騎馬隊の支援を主たる目的としたオーラ・ボムが唯一の飛行兵器であったが、オーラバトラーの完成とともに主なる戦場は陸から空へと移り変わった。そして戦場の変革にともない、戦いの主導権を握るものも、騎馬から巨人騎士へと変わっていったのである。そのオーラバトラーの援護、高速度移動に開発されたのがこのウイング・キャリバーである。ウイング・キャリバーは戦闘機から強襲爆撃機までの幅広い用途に合わせて開発された機体で、その飛行性能はオーラバトラーの行動範囲を大いに広げることとなった。

フォウ



スロン



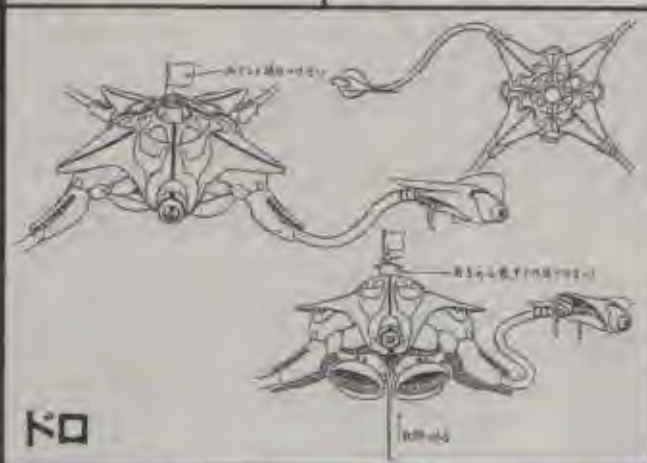
バラウ



タンギー



グナン



ドロ

バーストンウエルにおける機械は、オーラバトラー以外にも様々なものがある。ここではその他の機械についてのべてみよう。

ショット・ウエボンがバーストンウエルにて最初に製作したオーラマシン、それがこのオーラ・ボム「ドロ」である。オーラ・マシン開発初期の機体であるために、オーラ力のエネルギー転換率が悪く四人乗りという搭乗人員構成になっている（このことがヒランビー開発時に新型のオーラ増幅器を完成させる要因となっている）。

オーラ・マシン群の中では初期に開発された機体とはいえ、オーラバトラーが出現するまではバーストンウエルでの唯一の飛行兵器として諸国に威威の感をあたえていた。特に四本のフレキシブル・アームから射出されるフレイ・ボムの威力は強力で、後に開発されたオーラバトラーの武装案に大きく影響をあたえることとなった。

オーラボム

バイストンウェル

パンツァードラグーン (機甲竜)

パンツァードラグーンとは、戦時に飼育した竜獣に装甲を施した対オーラバトラー用の簡易生体兵器である。

先に記述したようにオーラバトラーの出現によりバイストンウェルの戦いは変革をとげた。だが、機械の技術はもともと地上人がバイストンウェルにもたらしたもので、その技術を手に入れること



オーラアーマー

オーラアーマー

同種身につける方式をとっている一種の鎧である。それは単に重機動能力に優れているだけではなく(事実、この甲冑を身にすることで僅に騎兵二個兵団の戦力に匹敵したといわれている)人のオーラ力を、その甲冑を結界にして内側

スカラベ

サラタン

オーラバトラーの一種として開発されたオーラパンツァーは、オーラバトラーと異なり二足歩行型をとっていない。又、増幅器による飛翔能力も持たない。あくまで地上戦のみを想定された機種である。その代表的なものが、「ドラムロ」の基本となったとされる「スカラベ」である(左上図)。

さらに、オーラバトラーの生産体制が確立してくると地上戦におけるウィング・キャリバーの役割は、機である。

オーラパンツァー (多足兵騎)





BY SEVEN FANTASY STORE

の虜囚

構成／出渕 裕
ストーリー／ひかわ玲子
イラスト／幡池裕行

バイストン・ウエル。そこで一つの動乱は終止符を打ち、深い森と湖、生命の海とミ・フェラリオたちが遊ぶ人の世に、一時の平和は訪れた。だが、おそろくは、誰も知らない。何千年もわたり争いを続ける、ミ・フェラリオたちすらが、魂が、人の魂がどこから来たり、どこへも流れてゆくのか。人の生と、その生の記憶が、何を語るのか。

ここは、バイストン・ウエル、魂の安眠の地。……

「……」って、もう、なんて森だ、通り抜けるのに、こんなにかかるとわかっていたら……」

ま、結果としては同じだったな、とシオンは溜め息をついた。いずれにせよ馬を賣うお金はどこにも無いのだし、商隊と一緒に馬車に乗せてもらうのは、騎士たる誇りが許さない。

深い樹陰は、果てしもなく続いていた。高い梢の間からは木漏れ日が落ちてきては、少年の着ている銀色の鎖帷子にキラキラと光を宿していた。黒い髪、黒に近い濃い緑の瞳。まだ若年ながらに、矜持に尊く、意志の強い面影を持っていたが、その表情の端々、その身振りの節々に幼さは残っている。立身出世を夢見て家を一人出てから、既に何年かたっていた。戦役での殊勲を求めて、あるいは騎士としてとりたててもらい忠誠を誓うために様々な城を渡り歩いてきたが、まだ名をあげる機会には巡り会っていないかった。

少年・シオンは、木漏れ日を見上げて、もう一つ、溜め息をついた。この調子では今夜も野宿ということになるだろう。もう二日、まともな食事をしていなかった。

「シオン——」

かん高い声がして、光の中からさらに光の粉を撒き散らし、小さな羽の生えた人影が少年めがけて、急降下してきた。パタパタと背中を羽をはばたかせながら、少年の顔の前の空間に、ひよいと漂着する。ミ・フェラリオ……女の子だ。その手には、両手で真赤に熟れた木の果実を重そうに抱えていて、その重さでいまにもおちこちそうになるのを、懸命に羽をはたつかせてふんばっている。シオンが両手を出すと、その上に乗って、ホッと息をついた。緑色のふわふわしたきれいな髪をした、愛らしいミ・フェラリオ。近くから覗けば、長い睫毛に縁どられた、その碧い宝石みたいな瞳を見とること

ができるはずだ。

「……」って、なんだい、これは？」



シオンは、フエテリオが抱こしたまゝい果実を指でつまみあげながら、得ねた。

「この先に、いっばい生つてゐるよ。氣はあつからなかつたの。でも、これなら、汁乳もいっばいあるし、お水も代わりになるよ。」

うん 二二二 甘い

Page 10

つまみあげた菓を口にはおりこんでシオンが相好をうやうやと、フェラリオは嬉しそうにシオンの顔の前に飛び出しやう。「お前……知らせに来る前に、たたくや食べてきたな。主君の甲が真赤になつてゐるぞ」

「人」

死ななで、マニマニ

シオンはからかうやうになつた。

「さ、はり、理、想、だ、だ」

「……お前のやつ！ ひといいし、さうきたりして、ま
んつ、髪に離わらないでうさつてるのにいいけ」

「わが子よ、お前のこころは、さうなことを考へてゐる。それは、
のまらぬ。」

「ア、と鎖をわづらうまでで、ミ・フェリオリはシオンに
ばられて、成れた緑色の髪を思い、両手で髪を握った。おし
またミ・フェリオリは、シオンを、マウ・シオンがシルキ
を出したの、まだ子供の頃、夜帳からシオンが騎士として

て旅立つことに決めた時、どうゆう気の吹きまわしがくついついてきて、それ以来、放浪の旅の良き友達になつてゐる。

「……どこにあるんだ、この果実が取れる場所は？」
「もうっ。シオンになんて教えてやんないっ」

「それはないだろ。教えてくれよ」

とミルキーはアカンで

たような顔をしてみせると、舌を出して、ニコッと笑う。その仕草が可愛い。

For 1995

髪が整つと、ようやくシオンの相の上から飛び立つて、
道を行進した。

まゝに、草木の繁みと土生えを踏み分けて行くと、ぼつかりと丸い土が露出していて水たが生まれていない。大きい広場のようになんかあいている場所に出た。その広場を囲むように並い実が鈴なりについた緑の葉があつた。榎も土生で円を構へるように数け目ができていて、そこに背いまたふしい上うかがひが見える。

要否所なし

[illegible]

「ふん、おれは、この赤い実を」

シオンは赤い実を噛んで口に入れ始めると、シルキーもあ
くでとびきり甘そうな味にかぶりついた。シオンは、腰のべ
ルトに下げた物入れから驚くほど焼いたターキーのかけらを出し
て、赤い実と一緒食べて、シルスキーにも分けてやった。

いい天気だった。シオンは、光の中で、伸びをした。この
天気が続いてくれば、今度の野宿もくはなさそうだと。

思ふと、カニとトナリ
食べ廻り、先の旅のために少し持て付こうと身立て

赤い雲を大目にすの平の上に横み始めた時、……頭の回りを飛びまわっていたシルキーがシオンの髪の手をひっぱった。

「シルキー」は「滑らかな」の意味で、シルキーは滑らかな肌を指す。シルキーは滑らかな肌を指す。

[illegible]

シキキーがシオンの肩の後ろに隠れたのと、シオンが青草

時だった。シオンは即座に踵を返すし警戒して身構え、摘ん

髪の中から現れたのは、白い一角馬だった。みことな、

真白の毛皮の黒い、火きく、威嚇堂々としている。背に鞍はつけていなくてまるで野生馬のようだったが、その背は人

一冊は、おそれもなく、シオンたちに近

……白い一羽馬の背には、少女が乗っていた。ブラチチ色の髪をした少女。一羽馬の白いたてがみに身を干りよせるよ

うにして乗っている。白銀の王族の装束であるところぶしまで磨れた長衣を着た上に真珠色のマントをはき、腰には細

の飾り物をしていさ。——美しい少女だった。だが……
果しげな、涙に基つた表情が、見とれた。瞳は、海の深

い色を透かせる青だった。その目は、まるで何かを訴えらるうた。とオソを見ていた。助けを求めるとように。

とオスは、目を離せなかつた。少女のくちんちんとうなまげ

思ふばかり、動かない。手の平は壁の柄に慣れたようだ。

「シロキキョウ……」

シルキーはほろりと、心細くつぶやいた。

「馬は女を背に乗せて、シオンとシルキーの目の前を

100

通り過ぎていく。

「妙だ……」時の音が……ないッー

「シオンはそう気がついて、愕然とした。」

少女と一羽鳥は、白い霧の中に消えていく。

「……待て……待て……」

シオンは剣がっ手を離し、そのあとを追おうとまよふように足を踏み出した。少女は振りむいて、泣くような表情で、

「シオンは視界を狭めて、霧にまぎれて見えなくなった。」

霧……いつのまにか、さっきまであれほどまでに晴れていたというのに、一人を白い霧が取りまいていく。

「な……なんなんだ、これは……」シオンは叫んだ。

木立ちも梢も、急速な真白い霧の流れに取りまかれて消えていく。

「シオン……おかしいよ、怖い、引き返そう……」

……彼女よ。

シルキーが悲鳴をあげた。

「引き返す……」この霧じゃあ……」

シオンは前に進もうとしながらも、視界を白く閉ざす霧の中で迷った。すると、木立ちが切れて、道があった。霧を切り抜いて晴れた、なかなか立派な道だ。

「道だ……」ということは、人が住む場所がこの先にあるってことだな。」

少年は、ひとり……あ、シルキーはぶるぶと体をふるわせて、首を振った。

「シオン、だめっ、この道は……なんだか、よくないよ、森の中に居ろ。」

「なにを言ってるんだ、シルキー、これで、今夜は野宿しないですむんだぜ。」

「だって……」

「大丈夫だよ、何かあるうと、壁むと……」

「でも……」

シルキーは、怯えている。だが、シオンに引き返すつもりはなかった。

「あのお姫さま……何をおれに言いたかったんだ？」

何か、言いたげな目をしていた。その、青かった瞳が、ま

まきとを思い出した。

少年は、道を歩き出した。

「シオン……あれ……」、洞の上で立ちあがって、シルキー



がシオンの気をひいた。

シルキーの横をさす方角を見ると、そこで木立ちが切れていて、その洞……霧にけむりながら、おぼろげに空間が

開けているのがわかる。道を逃れて紫雲をかきわけいていくと、そこには一面の霧の原があった。そして、その霧の原の彼方

に……白い一羽の鳥が立っている。背に、少女の姿はない。

「おい、一羽鳥は、シオンたちの方を向いていたが、まるでシオンたちが見ているのを知っているかのようだ、ついてこい。」と語るかのようにシオンたちにやにわに尻を向け、霧の

原を順けていく。霧がその進路で分かれて晴れてゆき……崖

かその先に城の姿が現れた。シオンは息を飲んだ。右廻りの

堅牢な城壁……四つの塔が高見から霧と霧の原を見下ろしてい

る。持たれるように前に歩みを進めたシオンは、足もとを濡

らした水に足を止めた。

「……洞だ……」

霧の原と見たのは、洞だった。洞面を、霧が覆っている

のだ。シオンたちが壁に目を凝らしている間に、一羽鳥の姿

はここにもいなくなっていた。

「さ……水を探した時には、こんな洞、みつかんかったよ、シオン。」

シルキーの言葉に、シオンは答えなかった。黙って、洞面

を覗く。

「……引き返す……」シルキーはさささと叫んだ。

「いや……小舟がある、あれに乗ろう。」シオンの答に、シ

ルキーは小さな溜め息をつく。一旦、こうと決めたら、この

少年は決して引き下がらないことは知っていた。

少し離れた崖辺に捨てられていた小舟に、彼はフェラリオ

とこどもに乗りこんだ。小舟の底を揺って、櫂を渡した。

「あ……」

ふたりは、驚きの声をあげた。櫂までもなく、舟がひと

りでに動き出したのだ。

「シオン……」シルキーが想像をあげる。

「……どうやら、どこかへおれたを連れて行ってくれるらしいな、心持を落ち着めながら、シオンは言った。『……行

ってみようよ、シルキー、何かがおれたちを待っていてい

るはずだぜ。』

「広い、まるで海のような、細かな波の立った、霧に覆われ

た洞面を、小舟は滑るように進んでいった。

「風が無いのに、霧が渦巻いているよ、シオン……」やが

た、あのお城に入るの……怖い。」

シオンはまもなく彼を迎えにきた。黒づくめの服を着た。顔色の悪い、若い男に案内され、館の翼の最上階に当たる場所にあるらしい、中庭に面した部屋に導かれた。寝室と居間のある、立派な部屋だった。窓をあけると、まだ霧が濃く、大気を覆っていた。シルキーはシオンの首にしがみつき……震えている。

「どうしたんだ、シルキー。なんだか、あの城主は、お前の名前を知っているみたいだったけど、会ったことがあるのか？」
「ううん……会ったことなんてないよ、一回も、でも……」
「でも？」

シルキーがかつてなかったほどに怯えているのが、その小さな体の震えから、シオンに伝わった。

「あの男……怖いよ。怖い……何か、……邪悪な」

「明日の朝には、出立するよ。浮気フェアリオ、さては、前に何か悪さをしたか？」

「そんなんじや、ないっ！」

シルキーはむきになってシオンの肩を叩き、憤慨した顔で空中に飛びだした。

「その調子、元氣を出せ、シルキー」。シオンは笑って、居間のテーブルの上に置いてあるったチーズに手を伸ばした。「おれも、ここには何かあるのはわかってるさ」

……シオンの頭の中では、地下水道で見た、巨大騎士の彫像のことがひっかかっていた。あれは……何だったのか？ 本当に……彫像だったのか？ シオンの顔は笑っていても、その眼差しは笑っていないのに、ようやくシルキーは気がついた。

日は落ちた。

シオンが控える間にいると、やがて晚餐の部屋の扉がひとりに開き、中にはいると、まもなく反対側の扉から、黒い衣装のアスタルテが入ってきた。

「お疲れは少しはとれたかな、シオン殿？」

「はい、お心遣い、いたみります」

シオンは城主の前で恭しく、頭を下げた。アスタルテは塵埃にうなずいた。

「それはよかった。もうすぐ、姫君が……。ああ、おでましになられたようだ」

アスタルテが出てきた扉が再び開き、彼は戸口までその女性の手を取るために迎えに行った。

衣擦れの音がした。

アスタルテに手を引かれて現れた姫君は、まだ初々しい少女だった。光に映える、色の薄いプラチナ色の髪、海の青の瞳。若草色の、足もとで襦袢の方がはやけた色彩になっている長衣に身を包んでいる。飾り帯は銀色だ。

……あの、少女だった。白い一角馬に乗っていた、あの少女。だが、目の前にいる少女は真しげな目をしていなかった。……笑っていてもいなかった。

その美しい貌立ちには、見事なまでの無表情が張りついていて、まるで、人形のような。青い目は、騎士王のように、シオンの方を向いた。

アスタルテはその白く、繊細な造りの手もとに、口吻した。「シオン殿、ゆえあつて、そなたにお名を告げることとはできぬが、さる高貴な家の姫君であらせられるお方だ」

アスタルテに言われて、シオンは慌てて、姫君の前でひざまずいた。

「姫君、シオンと申す騎士です。お見知りおかれい」

アスタルテがそう紹介すると、少女は操り人形のように、シオンの前に、手を差し出した。その手の甲に口吻しながら、シオンはその肌の冷たさに、背筋に寒いものを感じた。

少女は、何も言わない。貝のように、愛らしい口もとを消している。

顔を上げて、少女の顔を盗み見ながら、はたして本当にこの姫君が、あの白い一角馬に乗っていた少女と同じ人物かどうか、シオンは確信が持てなかった。が……似ている。そっくりだ。

二人が席に着くと、長い晚餐用のテーブルの上には鳥の肉や魚を調理したもの、新鮮な野菜や木の実、果物など、このあたりでは滅多にお目にかかれぬ珍しい食物まで、次々と運ばれてくる。その豪華さには、目がくらみそうだった。シオンは大いに食べ、飲んだ。その合間に、アスタルテから聞かれるままに旅の話や諸国の情勢についての噂などをしゃべったが、姫君はそうした話に興味を持っていない様子ではなかった。

「今宵は、とても楽しい晚餐であった。騎士殿には御礼を申しあげよう。のう、姫君？」

食事が終わり、デザートの水の笑の焼き菓子を食べ終わると、アスタルテはそう言って席を立った。姫君は静かにうなずき、操り人形のように、ずっと席を立った。

姫君の手を取って、アスタルテが部屋を下がっていくのを、

起立して見送り、解けぬ謎にシオンは頭を悩ました。

「あのお姫さまは、何者なんだ？ それに……この城は？」
シオンは、気散じのために、中庭に出た。

よく手入れがされた庭だった。霧はすっかり晴れて、その代わりに薄い闇が落ちていた。

（やはり、おかしいな。ほとんど使用人がいないようなのに、どうしてこれだけの城を営んでいられるんだ？ あの城主は、魔道士なのだろうか？ だとしたら……あの姫は？）
シオンは、考えにふけた。

「シオ……ン」

キラキラと光の粉を散らして、シルキーが飛びついてきた。「晚餐会は、どうだった？ 食事、おいしかった？」

「ああ、ほら、これ、おみあげ」

シオンはナブキンに包んで持ってきた焼き菓子を出してやった。シルキーはすぐさまかぶりついて、頬をほころばせた。

「あの白い一角馬に乗っていたお姫さまがいた」
「えっ？」

シルキーは驚いて、菓子を喉につまらせた。胸をきんとんと叩く。

「ほんとにおおっ？」

「ああ、多分。ただ……変なんだ」

シオンは事情を説明した。

「ふうん。それは……魂を抜かれちゃつてののかもね、シルキーは話を聞き終わると、菓子を口の中にもぐもぐさせながら、言った。『そうゆーの、聞いたことがあるよ。でもそれって、悪いことだよ。やっちゃん、いけないんだよ。お姉さまたちが、そう言ってたよ』」

「エ・フェリオたちが？」

「うん」

シオンは、両手を操りあわせた。かといって……今の自分は、この客分にすぎない。何も出来ない。

目の前に、闇の中に点々と白く浮かびあがっている小さな物があがり、シオンは、ふと気になって、何だろうと思いつて立ちあがり、その側に寄っていった。それは、薄桃色の花だった。夜目にもほの白くあかかに浮かびあがった、大輪の花。それが、葉みに覆つても花開いている。
「あつ、ボロボロの花だあつ」
シルキーが嬉しそうに声をあげた。花の上に飛んでいって、ちょこんと乗る。
シオンは、シルキーが乗ったのとは別の花に手を触れた。

「……」
 飛び跳ねた。床に落ちて、顔を上げて、部屋を覗きこんだ。シルキーは息を飲んだ。

「アスタルテは、姫君に手を伸ばした。その途端に、何かオーラの光のような虹色の輝きがきらめき、まるで噴煙のようにその手を遮った。」

「……」

その光の中に、シルキーは一瞬、何かの姿を見た。一角の……

「……」

シルキーは納得した。あの、白い一角馬だろう。あれが、少女を守っているのだ。

「……」アスタルテはいまいました。うなづいた。手に傷を負ったようだ。

「……」

「いい気味……」
 シルキーは思わず忍び笑いをしてしまった。

まさか、人の耳に聞かせるとは思えなかったのに。アスタルテの怒りが飛んできた。

「……」

慌てて、飛び立とうとしたその時……ショックが襲いかかり、シルキーは床の上に落ちてしまった。アスタルテは、シルキーの方に指を向けている。その指の先から不思議な力を出して、シルキーを叩き落とすらしい。

「……」

アスタルテは、笑った。その手が伸びてきて、むんずとシルキーの鼻を掴んだ。

「……」

シルキーはアスタルテの手を拳で叩きかきとめた。アスタルテは、アスタルテの手を拳で叩きかきとめた。アスタルテは、アスタルテの手を拳で叩きかきとめた。

「……」

「ふむ……なかなか愛らしい。水半に漂うあなたの姿も艶なものであったが、そのミ・フェラリオの姿も似合うぞ、シルキー。」

「……」

「な……何よつ、水半なんか、はいたたことないもん……」
 「覚えてはおらぬだろうが、あなたは、シルキー。だが、私は覚えてる。アスタルテはシルキーに近々と顔を寄せ、言った。『帰って、ショウに伝えるがいい。姫を手に入れたければ、ドラウゲンに挑み、サーバインに乗り込むがいい。』と。」

「……」

「あなたの騎士殿……あの、少年だ。」
 アスタルテは、シルキーを放した。シルキーは急いでショウ

「戻ってきたシルキーから話を聞いて、ショウはつぶやいた。」

「そうか……と、いうことは、おれが『悪しき力』を打ち砕きに行くことは、向こうにばれてるわけだ……」

シルキーは少年の周囲を飛びまわった。

「ショウ……ど、どうするの？」

「行くまでさ。話は早い。シルキーが尋ねるのに、ショウはあっさりと言った。『おれには……この剣がある。』」

「……」

「ショウ……シルキーは、ショウの肩にとまり……不安げに身を揺りよせた。少年は戦士の顔をして、笑った。」

その頃、西翼の塔からは、光が降りていき……舞台をかけたアスタルテが階段を降りていた。そのすぐ後ろに、人形のように無表情な姫君……少女が付き従っている。ふたつの人影は塔から館へと続く通路を渡っていった。

城の地下水道では、異変が起こっていた。水道の脇に彫像のように立っていた二体の巨大な装甲騎士が動き始めたのだ。ずんぐりとした重い外殻を持つ、蟹のような軀をした漆黒の二体、より人型に近い、黒とダークグレーの装甲を持つ背に重厚な羽を背についた一体。それらは動き、ひとりずつ歩き出す。水道の奥へと進み……ショウたちが目にした、巨人用とおぼしき右回りの螺旋階段を一周すつ踏みしめるように登っていく。ふいにその足音が城内に反響した。やがて、二体の装甲機・オーラバトラーは、闇の中、手に水晶の球を持つて淡い光を放つアスタルテと少女の前に立っていた。

「ガドラム……それに、ズワウスよ。ついに、そなたたちの出番が来るかもしれない。水晶球を手に中に弄んで、アスタルテは笑った。『聖戦士が現れるのだ。』——わたしの時代が来る……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「わかんないけど、もつと下に降りる階段なら見つけたよ。姫君に話を聞いて、まず思い出したのは、水道で見たあの不気味な姿だ……」

「あれが、オーラバトラーなんじゃないのか？」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」

「……」



射えた。音が通過していくのをやり過ぎしてから、素早く、階段を駆け降りた。

階段の隙から覗くと、そこは通路になっていた。その狭い黒い通路をのしと歩き去っていく姿が見える。黒いドラウゲン。

それから黒光りする蛇のような影が闇の中、我に照らされて、見える。その背には数まれた大きな翼が見える。

（う………）

シオンは足もとに横わる物に驚き、たじろいだ。世間をあけて、シルキーも自分の小さな口をおさえた。

立派な鎧をつけ、手には鎧を持った……戦骨、それも、一体ではない。点々と……通路にころがっている。熱で肉はひからび、はは白骨となつていく。ドラウゲンに挑んだあまたの騎士たちの亡き骸だ。

（多くの戦士たちが死んだ。戦骨が、おれを呼んだ。おれは聞った。聞いて、聞いて……）

再び、シオンの心の中に何かがある。仲間たちの声、死した者たちの叫び。

シオンは、顔をきょろと振り、暗くとも横えた。

（シルキー……行くぞ！）

剣の上で、シルキーがうなずく。そう、こんなふうに、あの時も、おれの肩の上にはフェラリオがいた——シオンは思い出す。

シオンの声に、ドラウゲンは振り返った。恐ろしい爪を持つ胸。その上背はシオンをほろかにしのぎ、視界はドラウゲンの黒い影でいっぱいになった。ドラウゲンは足を上げ、シオンを見下ろした。輝かしい、人を一瞬で飲み込める口が、くわつと開かれる。肩間に生えた角を後ろで赤い目が闇の中でルビーのように光っていた。

シオンは、顔を水平に構え、ドラウゲンの胸をのめかけて、その胸を突き立てた。

その瞬間、……オーラの光が、シオンの膝を照らした。ドラウゲンは、囁いた。怪物が破壊せんばかりの叫び声だった。シオンはオーラの光を帯びた鎧を捨てて引き抜き、ドラウゲンの爪が襲いかかる前に、こっさに身をかわす。床の灰が足を焼く……はすだつた。が、まるで熱さを感ぜない。まるで、目に見えない鎧が彼を守っているかのよう。

ドラウゲンが、口から火を噴いた。盾を揺る。灰を、盾が裂く。盾に穿たれた炎は通路の壁にあたり、石を溶かした。またしても、オーラの光がシオンの膝を包む。オーラに守られながらも、シオンは力尽きていた。肩がこわつてくるのか、だが、どうしたらいいのかわかっていた。

シオンは、降んだ。まるで翼が生えたようにシオンの膝は軽々と空に浮き、シオンの胸はドラウゲンの肩を覆った。石の壁をゆるがすような咆哮の鳴き声。シオンの膝はドラウゲンの肩を越え、反対側に着地するが、電の長い音はシオンの動

きを逃して迫る。反転して姿勢を整えようとしても、シオンはそこにもつけた。オーラバトラー——

（シオン、あぶない！）

シルキーが叫んだ。思いがけずに速い動きで身を翻えしつ、ドラウゲンの尾が襲いかかってきた。

（うわあああああ！）

尾は頭上にかわしたものの、踏み潰そうと襲ってきた足の爪が、かろうじて逃れた彼の右腕にひっかき、刺さった。鋭い痛みが刺さる。走った。血が流れたが、たいした量ではない。深手ではない。

ドラウゲンの肩からは、青い炎を上げて、溶岩のような血がだらだらと流れ落ちていた。目は、微かな光がある。

シオンは盾を手に、後退する。後がない。が、かえって、奇妙な影りが彼を支えている。シオンは、腕の傷に手をあて、電を視みつけた。

（こんなところで、死んでたまるかよ！）

オーラが、シオンの膝から立ち昇る。ドラウゲンは口をあけ、火を噴いた。熱気に、シオンの体は吹き飛ばされ、音が左胸からはじけと中——

（う………）

シオンは頭を振って、立ち上がった。目の前には、岩に埋もれるようにして、一体の巨大装甲騎士があつた。先刻、目にとまっていたあの……白いオーラバトラー。膝をついた姿勢の、炎に包まれているそれは……倒れていたダン……バイン……

（……ドラウゲンに挑み、サーバインに乗り込む……）
アスタルテがシルキーに伝えた言葉、そのオーラバトラーは、かつて彼が乗ったことがあつたものに似ている。サーバイン……これ……か？

考えるよりも先に体が動いていた。シオンはそれに駆け寄った。オーラの光が増し、シオンのオーラに反応するようにそれは動いた。全面が開き、オーラバトラーは、彼を受け入れた。

（シオン……）

シルキーがばたきと飛んで、からりとそれが閉まる前に滑り込んだ。

ドラウゲンの炎が、サーバインを包んだ。

シオンは、サーバインを立ち上げさせた。操作は、わかつていた。まるで、手足のようにそれを操る。シオンは、サーバインに腕を渡させた。

（行くぞおおつ！）



シオンは、叫んだ。目の前は、トラウゲンの姿が迫る。トラウゲンは火を吐いたが、もはやそれは通用しなかった。サーバインの剣が、竜の首を断ち、もう片方の腕は翼を齧り、もいだが、灼熱した血が噴き出し、その血の中に竜の首が落ちた。雷は、見る間にその血の中に溶けていく。かっと目をみひらいたまま、首を無くしてもなお、竜は残ったもう一方の羽をばたつかせてもがいていたか。やがて、前のめりに倒れ、溶岩のようなどろろした血の内臓にまみれた。騎士たちをその姿と爪の痕としてきた、黒きトラウゲンは死した。

「これで……終わりなのか？」

シオンは、自らに問うた。いや……寧ろもっと、他に……来る。

オーラが、それをシオンに告げた。気配がする。

「シオン！ ああ、城主だよ！」

「ねかってる。上だろ！」

シルキーの叫びに、シオンも叫び返した。

シオンのオーラバトラーは見失し、岩を砕いて、上の階へと飛び上がった。

間の流れた空間に、サーバインは立った。そこに、サーバインに対峙するように、黒いオトラバトラーが立っていた。その傍らには、かの城主と、姫君が立っている。

城主が手に持った水晶球を握ると、黒いオトラバトラーはゆっくりと剣を引き抜いた。その両脇の間からは、一機のガドラムが進み出た。

「よくぞ、よみがえった、わが聖騎士よ……そなたを待っていたぞ！」

アスタルテは、言った。

「待っていた、だろ！」

シオンは、怒鳴り返した。

「そうだ！ わが、黒きトラウゲンよ……お前こそが、このバーストーン・ウェルを支配するわたしの夫長となるのだ。シオン！」

「ねかっつ。姫君さ、逃せつ！」

シオンはサーバインでアスタルテに掴みかかった。アスタルテと姫君の体は球状の光に包まれ、ふわりと空中に離れた。黒いオトラバトラー・ズワウスが囁みかかるサーバインを遮る、斬り結ぶ互いの剣が火花を散らした。

「おのれっ、聖騎士か！」

記憶がシオンをくすめる。



第四章

ダンバイン



現在、新しい展開を迎えつつある。『オーラバトラー。我々の心を魅了してやまないマシンを産み出したのが、テレビ番組「聖戦士ダンバイン」である。この章では、ダンバインに登場したオーラマシンの再検証を試みる。



ダバインの戦い



ダバインの戦い



ダバインの戦い



ダバインの戦い



ダバインの戦い



ダバインの戦い



ダバインの戦い



ダバインの戦い



ダバインの戦い



トランプ

100

[illegible]

Figure 1



100



© 2000 Blackwell Science Ltd



ターナー

1111

[illegible][illegible]

100



ダンバイン



ダンバインと戦うビランビー



飛びたんとするビランビー



ビランビー

DATA

全高9.2メートル 乾重量9.51トトン
オーラ係数1.2 必要オーラ7
オーラ 限界オーラ18
巡航速度200リル 最高速度300リル
アの国がドラム口の次に開発した主力機。新型のオーラ増幅器を搭載し、性能が向上している。



ドラム口と戦うボゾン



ダンバインを助ける



ボゾン

DATA

全高12メートル 乾重量5.8トトン
オーラ係数0.66 必要オーラ10
オーラ 限界オーラ12
巡航速度180リル 最高速度200リル
ラウの国で開発されたオーラバトラー。ダーナ・オシーの後継機。特殊兵器ガッシュを装備している。主な搭乗者は、マーベルやフォイゾン。ラウの国の主力機。



ゲド

DATA

全高6.7メートル 乾重量5.1トトン
オーラ係数0.78 必要オーラ13
オーラ 巡航速度160リル 最高速度180リル
アの国で開発された最初のオーラバトラー。その後のオーラバトラーの基本となった。



ビランビー、ハストールと戦うゲド





ハイパー化したレプラカーン



通常のレプラカーン



レプラカーン

DATA

全高8.8メートル 乾重量9.0ルフトン
オーラ係数1.3 必要オーラ9オ
ーラ 限界オーラ18オーラ 巡
航速度200リル 最高速度290リル
アの国が開発したオーラバトラー。
内臓火器が充実している。
主な搭乗者はジェリル、フェイ、
バーン、アレン。



フレイボムを撃つレ
プラカーン



地上に出してしまったバストール



バストール

DATA

全高9.4メートル 乾重量7.1ルフトン
オーラ係数1.0 必要オーラ5〜
8オーラ 限界オーラ12〜16オ
ーラ 巡航速度210リル 最高速度
320リル。アの国が開発したオー
ラバトラー。コモン用の実験機とし
て作られた。主な搭乗者はガハリ
ア・ニャムビー。



飛ぶボチューン



ゼラーナから発進するボチューン



ボチューン

DATA

全高7.0メートル 乾重量4.8ルフトン
オーラ係数1.1 必要オーラ8オ
ーラ 限界オーラ18オーラ 巡
航速度200リル 最高速度260リル
ラウの国とナの国で共同開発した
オーラバトラー 主な搭乗者はマ
ーベル、フォインソ、キーン、ソ
連軍士官トルストールが乗った。
ラウ、ナ、両国の主力機である。



ダンバイン



ボチューンと戦うピアレス



ピアレスから飛びあがるトット



ピアレス

DATA

全高9.1メートル 乾重量8.5ルフトン
オーラ係数1.2 必要オーラ力8オ
ーラ 限界オーラ力18オーラ 巡航
速度240リル 最高速度380リル。
ピランビーをベースにしてクの機
で造られたオーラバトラー。主な
搭乗者はトット、ガラミディ、ダ
ー、ニエット、黒騎士。オーラバ
ルカン2門と護体ソードをもつ。



ハムセル



ライネック

DATA

全高8.5メートル 乾重量9.2ルフトン
オーラ係数1.3 必要オーラ力8オ
ーラ 限界オーラ力18オーラ 巡
航速度270リル 最高速度370リル。
バスターの発展型。ドレイク、
ビシット両軍の次期主力オーラ
バトラー。



ズワース

DATA

全高7.9メートル 乾重量7.8ルフトン
オーラ係数1.2 必要オーラ力10オ
ーラ 限界オーラ力18オーラ 巡
航速度300リル 最高速度380リル。
最終型のオーラバトラー。レブラ
カーンとピアレスの長所を取り入
れている。主に黒騎士、ミーシィ
が搭乗する。



剣を構えるズワース





159

1997

[illegible]

不

100

[illegible]

注

PLT

[illegible]

ズロシ

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|

[illegible]

15

1000

[illegible]

31-

1000

土井と「アゲル」を、世間知らずの、
無責任な「アゲル」の「アゲル」を
「アゲル」の「アゲル」の「アゲル」の
「アゲル」の「アゲル」の「アゲル」の
「アゲル」の「アゲル」の「アゲル」の
「アゲル」の「アゲル」の「アゲル」の
「アゲル」の「アゲル」の「アゲル」の
「アゲル」の「アゲル」の「アゲル」の



ダンバイン



ビルバインを引きさする



ブブリイは高速を誇る

ブブリイ

DATA

全長34.0メートル 乾重量54.3ルフトン オーラ係数0.6×2+0.4×2 必要オーラ力20オーラ 巡航速度350リル 最高速度600リル
オーラバトラー ウィング・キャリバー・オーラ・シップ オーラ・ボム。全ての特性を取り入れたマシン。そのため操縦が困難となり、乗員が2名必要となった。



ハイパー化したガラバ



ガラバ

DATA

全長22.3メートル 乾重量14.2ルフトン オーラ係数1.2×2 必要オーラ力8オーラ 限界オーラ力16オーラ 巡航速度380リル 最高速度400リル オーラバトラーとウィング・キャリバー。双方の特性を持ち、恐るべき戦闘能力を持つ。



ダーナ・オシーと闘うドロ



ドロ

DATA

全高11.7メートル 直径13.8メートル 乾重量3.4ルフトン オーラ係数0.5×2 必要オーラ力5オーラ 巡航速度160リル 最高速度170リル 最初の戦闘用オーラ・マシン。ジョット・ウェポンが作った飛行オーラ・マシン第一号機



ダンバインと闘うタンギー

タンギー

DATA

全高10.5メートル 直径22.2メートル 乾重量5.2ルフトン オーラ係数0.5×4 必要オーラ力5オーラ 巡航速度220リル 最高速度280リル
オーラバトラーの後に開発された小型戦闘機。ドレイク軍とビショップ軍で主に使われる。

グナン

DATA

全高6.5メートル 直径15.1メートル 乾重量3.0ルフトン オーラ係数0.5×3 必要オーラ力4オーラ 巡航速度170リル 最高速度200リル ラウの国で、ドロを参考に作られた。ドロと同じフレイ・ボム・アームガンを持つ。





戦艦を撃つゼラーナ



地上に出たゼラーナ



ピランビーと戦うゼラーナ



ゼラーナ

DATA

全長52メット 全高21メット 全幅29メット 乾重量122ルフトン
オーラ係数0.8×3 必要オーラ力16オーラ 巡航速度130リル 最高速度200リル ギブン軍が通ったオーラ・シップ。一機しかないが、戦力としては倍の大きさをもつ戦艦に匹敵する。



地上の戦艦と戦うスプリガン

スプリガン

DATA

全長102メット 全高37メット 全幅50メット 乾重量870ルフトン
オーラ係数0.7×5 必要オーラ力22オーラ 巡航速度200リル 最高速度300リル ショットが自分専用開発した高速巡洋戦艦ウィングキャリアー並の高速性を誇る。



ブル・ベガー

DATA

全長108メット 全高50メット 全幅53メット 乾重量1080ルフトン
オーラ係数0.8×6 必要オーラ力20オーラ 巡航速度100リル 最高速度150リル ドレイク軍の主力艦。武器重視のため脚が遅い。



グリムリー

DATA

全長63メット 全高25メット 全幅24メット 乾重量287ルフトン
オーラ係数0.45×4 必要オーラ力25オーラ 巡航速度130リル 最高速度160リル ナムワンを参考に、ラウの国で造られた。戦艦というより掃艇艦としての要素が強く、オーラバトラー10機を搭載。



ナムワン

DATA

全長56.7メット 全高26.8メット 全幅38.4メット 乾重量266ルフトン
オーラ係数0.4×4 必要オーラ力20オーラ 巡航速度120リル 最高速度180リル ショットが最初に開発したオーラ・シップ。資金を得るためドレイクが各国に売却したため、殆どの国で使われている。



ダンバイン



被弾するゲア・ガリング

スプリガンを収容する
ゲア・ガリング

ゲア・ガリング

DATA

全長320メット 全高470メット
全幅1400メット 乾重量142000ル
フトン 巡航速度70リル 最高速
度97リル 疑似オーラ発生機出
力5オーラ×100 クの国で建造さ
れた最大のオーラ・バトル・シ
ップ。火力よりもオーラマシンの搭
載を重視しており、戦艦というよ
り、空中母艦の要素が強い。

ウィル・ウィブス

DATA

全長260メット 全高200メット
全幅720メット 乾重量108000ル
フトン 巡航速度90リル 最高速
度100リル 疑似オーラ発生機出
力7オーラ×20 最初に完成した
オーラ・バトル・シップ。疑似
オーラ発生機の完成により、シ
ョットが建造した。オーラマシ
ンの積載量は巨大である。



グラン・ガラン

DATA

全長510メット 全高390メット
全幅590メット 乾重量48000ル
フトン 巡航速度69リル 最高速
度93リル 疑似オーラ発生機出
力7オーラ×12 ナの国で建造さ
れた。艦というより城に近い形
状だが、オーラマシンの積載量
と火力は充実している。

ウィル・ウィブスを沈
めるグラン・ガラン

海峡を進むグラン・ガラン

ゲア・ガリングに突込
むゴラオンカフカス山脈をこえる
ゴラオン

ゴラオン

DATA

全長820メット 全高280メット
全幅510メット 乾重量102000ル
フトン 巡航速度96リル 最高速
度110リル 疑似オーラ発生機出
力20オーラ×5+5オーラ×5 ド
レイクのウィル・ウィブスに対
抗し、ラウの国で建造された。火
器を多数装備し、中でもオーラ・
ノバ砲は最強の威力をもつ。



箱絵画廊



▲1 巨大なバット・モンスター 最終形態、2007年
「ゴッド・オブ・ウォー」の概念画



▲2 巨大なバット・モンスター
▲3 巨大なバット・モンスター 顔のアップ



▲4 巨大なバット・モンスター 攻撃のポーズ
2007年「ゴッド・オブ・ウォー」の概念画



▲5 巨大なバット・モンスター 顔のアップ、2007年「ゴッド・オブ・ウォー」の概念画



▲6 巨大なバット・モンスター 顔のアップ、2007年「ゴッド・オブ・ウォー」の概念画

このゲームのコンセプトは、プレイヤーが巨大なバット・モンスターと戦うことです。プレイヤーは、巨大なバット・モンスターの弱点を攻撃し、最終的に倒す必要があります。このゲームは、プレイヤーの戦略性と操作能力を試すものです。

ダンバイン



★1: 組ビルバイン 各部可動 コクピット間隙ウィングキャリバーへの
の変型可能 ボックスアートの岡田祐治氏





▲1/72トット用ドラムロ 各部可動
ボックスアートは横尾隆史氏



▼1/48ドラムロ 各部可動 コグ
ビット関節ボックスアートは土田
信成氏

▲1/48ドラムロ

▼1/72トット用ドラムロ



▼1/72ダーナ・オシー



▲1/48ビランビー 各部可動 ボッ
クスアートは横尾隆史氏

▼1/48ビランビー 各部可動 コグ
ビット関節ボックスアートは横尾
隆史氏



▲1/72トット用ドラムロ 各部可動 ボックスアートは横尾隆史氏



▲1/48ダーナ・オシー

▲1/48ダーナ・オシー 各部可動
ボックスアートは横尾隆史氏

ダンバイン

▶1/72ボゾン 各部可動 ボックス
アートは黒田裕治氏



▲1/72バストール 各部可動 ボックスアート黒田裕治氏



▲1/72バストール

▼1/72ボゾン

▶1/72レブラカーン 各部可動 ボ
ックスアートは黒田裕治氏

▼1/72ゲド



1/72レブラカーン▶





黒い「魔物」の王、魔物王。魔物王は魔物の王様で、魔物の王様は魔物の王様。

黒い「魔物」の王、魔物王。魔物王は魔物の王様で、魔物の王様は魔物の王様。



1 魔物王の王様
2 魔物王の王様



黒い「魔物」の王、魔物王。魔物王は魔物の王様で、魔物の王様は魔物の王様。

1 魔物王の王様



2 魔物王の王様

黒い「魔物」の王、魔物王。魔物王は魔物の王様で、魔物の王様は魔物の王様。



魔物王の王様は、魔物王の王様で、魔物王の王様は魔物王の王様。魔物王の王様は、魔物王の王様で、魔物王の王様は魔物王の王様。魔物王の王様は、魔物王の王様で、魔物王の王様は魔物王の王様。



AURA-BATTLER

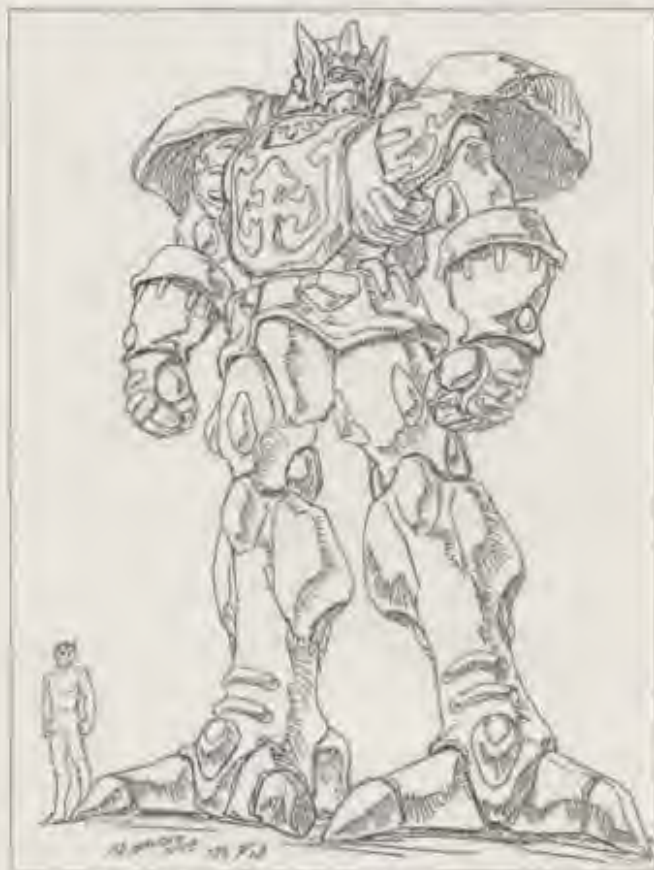
ダンバイン

初めはファンタジー世界の石像目神的なイメージでデザインが進行したが、作品のイメージと方向性が回ってくるにつれ強い個性を持ったイメージへと変更されていった。宮本一貴氏によって形がれた。このダンバインが以後のオーラバトルの基を築いた。

巨神タイプと五匹サイズのものをそれぞれ異なる二パターンで描いた。



▲巨神タイプと五匹サイズのイメージで描かれた最初のラフデザイン
▲宮本一貴氏によって形がれた
▲巨神タイプのデザイン案で、奥の顔も描かれた



▼カブト虫パターンにイメージが変わった最初のラフデザイン





ディテールをしっかりとさせたおかげで、
アニメーションがシャープになっていく。
出陣編の後のアニメ用に湖川氏が修正
した。



このイメージは最終的にシャープ
になった。



決定版以降に出陣氏が描いたボリュームUP案。
残念ながら未使用に終わった。



湖川氏がヒナ型として描いたデザイン。
無骨なイメージである。



ビルバイン

ザンバインの強化型としてヒナ型が湖川高
雄氏の手によって描かれ、玩具メーカーとの
検討によってよりメカニカルなヒーローとし
てビルバインのデザインが決定した。そのデ
ザインを見た出陣氏がアレンジ案を（正式な
ものではないが）二点出している。

▲出陣氏が玩具メーカー向けにアレンジした
ビルバインのイメージ案。



AURA-BATTLER

ビランビー

ビランビーは宮武氏の強したデザインをもとにして富野氏がラフを描き、クリンナップされたものが出淵氏に渡された。ぬえのデザインを引き継ぐ形になった出淵氏は、かなり驚嘆してしまいメカニカルな色あいが前面に出てしまったと後日語ったという。



初期イメージラフの一点



足についていたローラーをはずしたものの、石造りのイメージがある



富野氏のラフを基に、一歩オーエ編集、出淵氏の手になるデザイン



宮武氏が描いたリアビュー、ゴツゴツとした無骨なイメージがある



決定稿直前のデザイン、コクピット前に突起がついている



目玉の部分が飛び出していて、生体的な無気味さがある



決定稿直前のデザイン、手が人間でなく昆虫的な有機感があった

ドラムロ

第一期オーラバトラーの二弾目に当たるドラムロは、より昆虫的なイメージを強調して丸みをおびた形状でデザインされた。ほとんどデザインが決定された後に、メーカーとの話し合いにより、コクピット前の角状の突起がはずされた。



最初にドラムロとして描かれたデザイン、コクピット前に突起がある

ダーナ・オシー

ダーナ・オシーはヒロインの美女が乗ることが前提とされていたため、よりらしくないオーラバトラーとしてデザインされた。アニメ用にクリンナップされる前段階では、手が人間的でなく、有機昆虫的である。宮武氏はこの手のイメージが気に入っていたようだ。



初期のイメージラフの一点として描かれたもの、これがベースである



▼出淵氏の手になる最初のオーラバトラーのデザインである

AURA-BATTLER



岡川氏の描いたラフの細部をアレンジして、決定稿になった



このラフがピアレス用とまちがって岡川氏の手に進ってしまった

レプラカーン

レプラカーンは、スワースとポチューン同様、ピアレスと並行してラフが作られた。最初のラフを再考して描いたものが、岡川氏のもとにピアレス用として送られて、ピアレスとして処理されてしまったなどのエピソードもある。

最終的に描かれたラフは、岡川氏のイメージに近いものだった



ほとんど決定稿に近いラフのため、ひで岡氏がポチューン風だ



最初に描かれたラフ

ピアレス

ピアレスは描かれたラフが一番多いのではないだろうか。それだけに描かれたアイデアは多彩である。ベースとなったラフはレプラカーンとスワース用に描かれたものであり、それぞれの細部やパーツを組み直して新たな機體で組みなおしていることがわかる。



岡川氏の描いたラフの細部をアレンジして、決定稿になった

岡川氏の指示とスワースのラフを基にした岡川のデザインラフ



ダンバイン強化型のイメージで描かれたラフである。

AURA-FIGHTER AURA-BOMBER



出所稿の可変巨大オーラバトラー
タイプのラフデザイン

関川氏が新タイプのオーラバトラー
として描いたイメージラフ



ガラバ

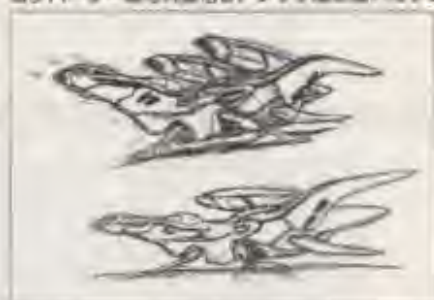
ガラバは最初新タイプの巨大オーラバトラーとして出所氏がデザインしている。考え方としてはコンバーターとガディガー一体化したオーラバトラーであったが、変形という過程をなくし、オーラマシーンの総動員、オーラファイターとなった。

オーラバトラーの変形したタイプとして描かれたラフ

ファイターとしてシンプルにまとめられたラフデザイン



コンバーター部を大型化し、シップ風に描いたラフ



初めに描かれたバックアップデザインラフ



ブブリー

ブブリーはガラバ思想を発展させて変形機を可能にしたオーラボンバーである。そのことからシップとファイターの中間の形状を持つことになった。初期ラフはショウジョウバッタのイメージで描かれていたが、変形機をイメージするためにシップ風に修正された。

機体が船身になり全体的にシンプルにされた決定直前のラフ



シンプルに配置をまとめたもの コクピットがガラバ風だ



GLY-WING AURA-SHIP



「オーラ・シップ」の機体構造を詳細に描いたイラスト。機体の各部が明確に示されている。



シュット・ミュー

シュット・ミューは機体の構造を重視して描かれたイラスト。機体の各部が明確に示されている。機体の各部が明確に示されている。機体の各部が明確に示されている。

機体の各部が明確に示されている。機体の各部が明確に示されている。機体の各部が明確に示されている。

機体の各部が明確に示されている。機体の各部が明確に示されている。機体の各部が明確に示されている。

機体の各部が明確に示されている。機体の各部が明確に示されている。機体の各部が明確に示されている。



「オーラ・シップ」の機体構造を詳細に描いたイラスト。機体の各部が明確に示されている。



「オーラ・シップ」の機体構造を詳細に描いたイラスト。機体の各部が明確に示されている。



「オーラ・シップ」の機体構造を詳細に描いたイラスト。機体の各部が明確に示されている。



「オーラ・シップ」の機体構造を詳細に描いたイラスト。機体の各部が明確に示されている。



「オーラ・シップ」の機体構造を詳細に描いたイラスト。機体の各部が明確に示されている。



「オーラ・シップ」の機体構造を詳細に描いたイラスト。機体の各部が明確に示されている。



「オーラ・シップ」の機体構造を詳細に描いたイラスト。機体の各部が明確に示されている。



「オーラ・シップ」の機体構造を詳細に描いたイラスト。機体の各部が明確に示されている。

オーラ・シップ

オーラ・シップは機体の構造を重視して描かれたイラスト。機体の各部が明確に示されている。機体の各部が明確に示されている。機体の各部が明確に示されている。



「オーラ・シップ」の機体構造を詳細に描いたイラスト。機体の各部が明確に示されている。



「オーラ・シップ」の機体構造を詳細に描いたイラスト。機体の各部が明確に示されている。



「オーラ・シップ」の機体構造を詳細に描いたイラスト。機体の各部が明確に示されている。











PERFORMERS AURA BATTLER : GEDBRADORE / VANCY- DARNAH.

第五章

オーラクリエイターズルーム



「聖戦士ダンバイン」にたずさわった数多くのクリエイターの中から、今回は特に「オーラパトラー」という題材にかかわった方々とモデラーの方々に、オーラパトラーに対する思い入れを語っていただいた。

出渕 裕

直撃

インタビュー

出渕 裕と オーラバトラー



——富野監督作品として最初にかかったのは、「戦艦メカザングル」というふうにお聞きしておりますが、「聖戦士ダンバイン」の仕事に加わったのは「ザブングル」の流れでそのまま入ったということでしょうか。

出渕 別に「ザブングル」の流れという訳じゃありません。当時、僕は本当なら「巨神ゴーク」の方へ行くはずだったんですよ。ただ「ゴーク」はメカがほとんど出てこないで、よう、現用機みたいなのはっかりで。設定制作も特になくてよくわからなかったんです。いったいという風に、どこまで何をやっていいのかわからない感じがなりとまとった部分というのがあったんです。

——そういう状態のときに、どなたから「ダンバイン」の方へ引っぱられたということですか。

出渕 本当はスタジオぬえが全部やるはずだったんですよ。ただ、スケジュール的なところから問題が生じてきて、制作を進めていく上でぬえは使えなくなってしまうんです。だから、最初、僕はオーラバトラーじゃなくて小物みたいなものを手伝ってこれと言われて作業に加わったんです。ところがどうも違うんですよ。結局、小物だけじゃなく、オーラバトラーの方もやったりして。まあスタッフも前の「ザブングル」と同じだったんで、こっちの方へ声をかけやすかったんだらうと思いますけどね。それで個人的には非常に興味をそられるものがあって、引きつけ

「戦艦メカザングル」のメカデザイナーでもあり、現在盛り上がるオーラバトラー人気の火種でもある「オーラファンタズム」の作者、出渕 裕氏にオーラバトラーのデザインについて深く、鋭くうかがってみました。

ちゃったという訳です。受けたのはいいんですけど、なんかよく考えてみるとそういうバターンが多いんですよ。この「ダンバイン」をかわきりにして（笑）。

——ようするにスタジオぬえの後目を引きついでおやりになったという訳ですが、最初の段階で監督の富野さんなんかと打ち合わせを行ったということはあるんですか。

出渕 特にくわしくやったことはないです。設定を見て、富野さんのラフというのを渡さ



オーラクリエイターズルーム



れてこんな感じでやって下さいと書かれる訳です。それを自分なりに組み立てていくというのがたいの作業の流れでした。

——特に世界感などに關して監督からおしえをいただいたということなどはないわけですか。

出測 監督から直接に、ということはありませんでした。制作サイドの人と会って、こんな感じの世界だよって説明を受けましたけど、まああへんにディテールで見せられて、こうだこうだって書かれるよりはある程度のアウトラインを見せてもらって、自分の中でああこうだなんて納得してやる方がいいものかできますからね。

——やっぱりかなり悩んだ方ですか、最初の頃は。

出測 全然悩まなかったですね。悩まなかったと言うが、最初はビランビーだったんですがもっと生動的だったんですよ。監督の方からこういうのを作って欲しいってラフがきたんですが、それが非常にダンバインに近かった。

たものだったんで間接的に話を聞いた感じなんです。そうしたらダンバインのラインをもっと押し進めてオーラバトラーを展開させたいということだったんです。なんか、人型をしていないと模範にしたときにながなかつらいものがあつたみたいなんです。ダーナ・オシーみたいな形だと、デザインとしては面白んだけど売れないっていうのが、よく形がわからないし動かすのも大変だし……。だからビランビーをもっと生動的に描いてくれっていわれたんだと思うんですよ。結果的に湖川さんがグリーンナップしたら、結構アニメっぽくきれいにまとまってたんでじゃあこういうラインで、湖川さんとキャッチボールしながら作っていくんだなって納得したわけなんです。

——それ以来、オーラバトラーをおやりになって、特に苦労したものなんているのはありますか。たとえば決定稿がなかなか決まらず、何稿も何稿もデザインを出したというようなものは……。

出測 そういうのでしたらピアレスかなあ……ピアレスは細かいところ色々あつたんですよ。でも、ダンバインのオーラバトラーに関しては結構前からラフができていたんですよ。できてた割にはギリギリまで決まらなかったんですよ。めずらしかったんですよ。僕としては、あんなに早くアイデアが出たのは（笑）。

——各オーラバトラーのデザインコンセプトについてのは、やっぱり監督の方から出るわけですよ。

出測 出てませんよ。

出測 えーっ全然出ないんですか？

出測 ビランビーのときにちょっとあつたくらいであとはなかったですね。

——オーラバトラーの名前なんかがあつて、この名前のオーラバトラーをイメージで描いてくれなんてそんな感じなわけですか。

出測 そんなものですね。だいたいゲドにし

てもポチューンにしても、僕はダンバイン系のオーラバトラーとして描いたわけじゃないんですよ。そうしたら富野さんがそのデザインを見て、これをダンバインの旧型にしようなんて感じだったんですよ。

——じゃあゲドというオーラバトラーは旧型のオーラバトラーなんで、そういう感じでデザインしてくれと言われたわけじゃないんですか。

出測 ええ、でも書かれてみればダンバインの旧型に見えないこともないなあなんて思いましたけどね。

——オーラバトラーのデザインはほとんどそういう形式でおやりになったわけですか。

出測 そうです。

——スウアースなんかも、前もって黒騎士用と決まっていたわけじゃないということですか。

出測 あれだけはちょっと僕の方から言ったんですよ。僕の方から黒騎士みたいのがいいんじゃないかみたいなことを設定の中に書いてたんですよ。まあ、それを富野さんが憶えているかどうかは知りませんけど。

——それでは簡単に結構ですが、各オーラバトラーのデザインコンセプトをお聞かせ願えませんかね、まずはビランビーから……。

出測 ビランビーは最初、虫の羽根の部分みたいなのを強調した方がいいのかなとか、弱冠悩んだんですけど結局虫っぽくするのはウィング・キャリバーの方だけにしようかななんて思いまして、それでオーラバトラーの方はもっと甲殻類みたいな、外骨格生物みたいな感じなんだろなと思ったわけなんです。それからビランビーは、モチーフに何を使ったかそういうのはあまりないんです。最初にきたラフにトサカみたいなのがついてたんですよ。富武さんは完全にローマかなんかの兜なんかをイメージしてたと思うんですけど、それが富野さんのラフになると全然感じが変わっちゃったんですよ。

——あの魚みたいなやつですね。

出測 だからこれはこういうものなんだろうなって思って、魚のヒレみたいな感じにしちゃったんですけどね。あとでもとの絵を見て、なるほどこういう風に変わっていくのかなって感動しちゃったりしたんですけどね。だからビランビーは魚類的な部分を若干イメージしてました。

——ビランビーの次というゲドがボリンですよ。順善的にはどちらが先ですか。

出測 ボリンが先ですね。ボリンは頭の部分とか全体の雰囲気とかを描いたんですけど、まとめてくれたのはピーボオの矢木君なんです。よ。なんていったらいいのかなあ……ボリンは……。

——コンバターの形なんかはドラム口っぽいですが、あの辺のラインなんですか。

出測 ちょっと猫背なんですよ。首がこう前に突き出ているような。よく宇宙戦士なんかで描いた好きなラインなんです。だから、ちょっと猫背っぽいっていうかせむしっぽい





っていうかそういうオーラバトラーが欲しいなって、あとは角が二本ついているやつが欲しいなってただそれだけでしたね。だから見るからに悪つらって感じのものを描いたんですよ。そうしたらマーベルが乗ることになったんで、ちょっとまいりましたね。

——デザインの間隔と誰か乗るのかっていうのも聞いていないわけですか。

出測 ええ。

——それじゃあグドなんかは。

出測 グドは見ながら描いたってわけじゃないんですけど、イメージとしてはロブスターみたいな感じですね。まあダンバインに近い感じのオーラバトラーという気分で描きましたけど。

——グドの次はバーストールですか。

出測 そうですね。

——バーストールは大森さんの方とキャッチボールをなさったと聞いていますか。

出測 ええ、まず大森君がラブをおこして、

それを僕が直して最終的に大森君がクリーンナップしてというところですね。

——そのときにイメージしたものなんていうのは……。

出測 あれはイメージしたっていうよりも、大森君のベースラインだから、ここにこういう角がついてるとかここにこういうアンテナがついてるとか、コンバターの形は基本的にこういう形をしているとかね。そういうのを僕の方でどれだけオーラバトラーたる部分で許容できる範囲まで引っぱってこれるかという作業だから……アレンジャーでした。

——次はレブラカーンですか。

出測 あれは何かなあ……カニじゃないかなあやっぱ。

——カニですか……。

出測 カニみたいな、だから甲殻類ですね。完全水棲甲殻類みたいな。ドラム口つてカニみたいに見えるけど、一応こがね虫みたいだし、まああがドラムでカニにしちゃったわけなんですけど、ダンバインに関してはあまりベースっていうのを設定しすぎちゃうと、ぬえのラインが若干つかったというのもあったんですよ。逆に黒野さんの方がそういうのを嫌ってたみたいだったし。たぶん宮武さんの方は虫で統一しようとしたところがあったんじゃないかと思うんですよ。でも考えてみると虫である必要性っていうのはないんですよ。例えばあの世界の人々が、主権神みたいな形で虫を信仰していたという設定があったらまた別ですけどね。

——よく言われましたよ、ぬえにこだわりすぎてるって……。

——それはどなたから。

出測 黒野さんとか黒川さんからこだわらないでやって欲しいというが、やらなければだめだみたいな感じで言われていたんですよ。で、僕としてはぬえのファンだったし、見て面白いなあと思った部分はすごくあったから、その部分を自分の中に吸収してきている

つもりなので、宮武さんの物とは全然違う物になったとは思ってらるんですけどね。僕がやっちゃうと、どんな生態的っていうかバイオモンスターに近くなっちゃうんですよ。そのへんの中で自分の持っている世界観みたいな物をどのへんでバランスをとっていくか個人差が出ないところあるわけで、そういった意味ではアニメのダンバインっていうか、オーラバトラーではまだ自分の部分でやりたかったことを出しきっていないところはあると思います。だから「オーラファンタズム」みたいなことをやらせてもらっているわけで、やらせてもらっているというが、何がやらないうか言われて、まあウオーカーマシンという話もあったんだけど、何がやらせてもらえなかったらオーラバトラーの方がいいって、それであれを運搬しているわけなんです。

——話は多少横道にズレちゃいましたが、レブラカーンの次が先ほど一番苦労したとおつ



しゃったピアレスということですね。

出測 そうですねえ、ピアレスになるのかなあ……あ、ボチューンがあるのかな。あの頃はみんな一緒に出してたんですよ、レブラカーンとかピアレスとかボチューンとかスワースとかね。ほんと同時期に出してたんですよ。

——そうですね、うつななんかを見ると名前なんかから流れていったなという感じはしました。ピアレスはどういう点が苦労したんですか。

出測 いや、どういっていうか黒川さんとのキャッチボールがなかったただなんです。

——なるほど（笑）。あの機についてるオノのコンセプトというのはどなたから出たものなんです。

出測 あれは黒川さんだったかな……黒川さんが黒野さんは忘れたんですけど、あれは面白いんですよ、考えてみるとどうやって壊くんだらうってね（笑）。抜けるんだけど、TV

オーラクリエイターズルーム



「オーラクリエイターズルーム」の活動は、主に「オーラ」の創造と「オーラ」の活用を目的としています。

活動内容:

「オーラ」の創造: 参加者は、自分の「オーラ」を表現するための材料（紙、布、糸など）を用いて、自分だけの「オーラ」を創造します。この過程で、参加者は自分の個性や感情を表現し、自己肯定感を高めることができます。

「オーラ」の活用: 創造した「オーラ」は、自分自身だけでなく、他の人々にも活用できます。例えば、自分の「オーラ」を他の人に贈ることで、相手の感情を癒やすことができます。また、自分の「オーラ」を他の人と共有することで、お互いの感情を共有し、絆を深めることができます。

活動の目的:

「オーラクリエイターズルーム」の活動は、主に「オーラ」の創造と「オーラ」の活用を目的としています。この活動を通じて、参加者は自分の個性や感情を表現し、自己肯定感を高めることができます。また、自分の「オーラ」を他の人に贈ることで、相手の感情を癒やすことができます。さらに、自分の「オーラ」を他の人と共有することで、お互いの感情を共有し、絆を深めることができます。

活動の場所:

「オーラクリエイターズルーム」の活動は、主に「オーラ」の創造と「オーラ」の活用を目的としています。この活動を通じて、参加者は自分の個性や感情を表現し、自己肯定感を高めることができます。また、自分の「オーラ」を他の人に贈ることで、相手の感情を癒やすことができます。さらに、自分の「オーラ」を他の人と共有することで、お互いの感情を共有し、絆を深めることができます。

「オーラクリエイターズルーム」の活動は、主に「オーラ」の創造と「オーラ」の活用を目的としています。この活動を通じて、参加者は自分の個性や感情を表現し、自己肯定感を高めることができます。また、自分の「オーラ」を他の人に贈ることで、相手の感情を癒やすことができます。さらに、自分の「オーラ」を他の人と共有することで、お互いの感情を共有し、絆を深めることができます。



「オーラクリエイターズルーム」の活動は、主に「オーラ」の創造と「オーラ」の活用を目的としています。この活動を通じて、参加者は自分の個性や感情を表現し、自己肯定感を高めることができます。また、自分の「オーラ」を他の人に贈ることで、相手の感情を癒やすことができます。さらに、自分の「オーラ」を他の人と共有することで、お互いの感情を共有し、絆を深めることができます。

THINK OF AURABATTLER



宮武一貴
メカデザイナー

「ダンバイン」で当初僕が担当したのは、オーラバトラー三機、それからフオウにビッグシ、オーラ・シップが二隻、そしてショウが乗っていたバイク、細かい物を入れると十一点から十二点くらいだったです。

「ダンバイン」は初めて話を聞いたときの雰囲気から、うーんこれは僕好みだ！ と思っていたんですよ。でも当初僕が考えていたアプローチと違った方向に話がいったら、それは思ってたより、まあ好きな物ですからね。あの方向性という感じがロイックファンタジーであの世界をやっていくきっかけがあるのならば、いくらでもやって欲しいという感じはありますね。

出淵君のオーラファンタズムは時々見させてもらっててなんですが、まあ僕が当初コンセ

「超時空要塞マクロス」・「超時空世紀オース」・「聖戦士ダンバイン」などで知られるスタジオメカデザイナー。最近のものとしては劇場版「ターミネーター」のフリーエンセル号などを手がけている。

プトとして作った段階と、出淵君が発展させた段階とではオーラバトラーに対するアプローチが根本的に違うところがあると思うんですよ。だから僕のイメージとは違う出淵君の世界ですね。この世界、僕のイメージで行ったならば全然違う物になっていこうなという気はします。もし僕がやっていたら、たぶん昆虫という甲殻類というのは余り気にしてなかったと思います。

現在、オーラバトラーが盛り上っているという話を聞きますが、これはデザイナーにとってマイナスであると思えるんですよ。オーラバトラーを作るのは簡単だと思います。だけど、新しいデザインでそれ以外のメカがデザイナーを外した時にこれはオーラバトラーじゃないんだと切り切れるデザインを生み出すのは大変だろうなと思うし、それが今後の課題になるのたと思いますよ。



開田裕治
イラストレーター

開田裕治は「ガンダム」・「イデオン」以降の富野作品の中で、いいところまでいったんじゃないかなあと思います。キャラクターに感情移入できたし……マーベル・フロースンなんか好きでしたね。

出淵さんのオーラファンタズムに対してはまったく抵抗ありませんね。もともとダンバインは出淵さんの世界を通して見てきたから。彼の持つ世界感や、デザインの傾向にあったものだと思いますよ。

今、「オーラバトラー」という物が盛り上がっているというんですが、こういうマイナーなブームっていうのはいきなりメジャーが侵食して飛さないかぎり続くと思うんですよ。素材として面白いし、ロボットでも怪獣でもない新しいキャラクターの可能性がもっと広がっていくと面白いですね(談)。

僕が最初に描いたのは百四十四分の一のダンバインなんですが、あれ、一枚目がボツになってるんですよ。出淵さんがデザインを担当することになって、設定なんかをすいぶん前から聞いていたんです。こんなすこいのが始まるということ、内密にいろいろ見せてもらっていたんですよ。それで、まあすこいファンタジックな世界を描くということ、ほとんどイメージを先行させて、ふくらませていったんでちょっと先走りの絵を描いてしまったんです。そしたら、また早すぎるというわかれまして、二枚目にあの空を飛んでいるやつを描いたというわけです。そのあとに他の方と一緒にかなりの枚数を描きました。

「聖戦士ダンバイン」という作品は今にして思えばなかなか頑張ったと思うんですが、当時は期待が大きかったですからおしかったなあという感じはあります。ただ、人間の造型に

オーラクリエーターズルーム

このコーナーでは、TVシリーズ「戦士ダンバイン」でオーラバトラーに関する作業にたずさわった方々に、オーラバトラーに対する思い入れ、希望、TVシリーズに対する感想をおもいきり語っていただきました。



大森英敏
アニメーター

「新戦士タンバイン」・「新戦士エルガイム」の作画監督を務められるアニメーター。ピコポーを経て、現在アトリエスタジオ所属している。新戦作として話題のオムニバス作品「ロボッターニバル」に参加している。



僕が一番最初にやったのは、出淵さんがお
かきになった「グッド」のデザインを、湖川
さんがアニメ用に手直ししたもののクリー
ンアップでした。その後、バーストールの
デザインに入ったわけなんです。色々と
かかれたんですが、色々とかかれた
んです。ヘッドデザインとかで、それで出

測さんの方ともやりとりして最終的にバストールはあの形になったというわけです。

僕が好きなオーパトラーはレブラカーンとか、タンバインですね。タンバインなんかはあんなにシンプルでカッコいいメカがいるのだからーと思っちゃうくらいですよ。変にいじらない方がいいですね。あれは……あのままで充分カッコいいです。

出瀬さんのオーラファンタズムは毎回見せていただいていますか、見るたびに、ああーやってるな素人だと思いますよ。まさかこういう趣向で始め、という趣向で通観を続けて

いるのが僕は知らないんです。見てる側としてはあまりいじらない方がいいんじゃないかなっていう気分と、もっとやって欲しいなっていう二つの意見、両方がありますね。まあ本人も当時の気分でかなり入れ込んでいたというのは見受けられます。

今、「オーラバトラ」が盛り上っているというのは、やっぱりロボットという鉄のかたまりにみなさんあきてきているんじゃないかと思うんですよ。もっと有機的な生物的なところをもとめて、TVシリーズでは何があったんだろということとで、「オーラバトラ」の存在がビックアップされてきたんだと思えます。まあこのオーラバトラ人気というのは今年いっぱいぐらいは続くと思います。今、盛り上がりつつある中で、この時期を過ぎればオーラバトラは一変と映像化できないんじゃないかと思えますからね。



幡池裕行
イラストレーター

僕のデビューは、玩具のパッケージなんです。だから、実は「ダンバイン」との関わりは

今はなき玩具メーカーの商品パッケージの
下から、ということになります。

テレビシリーズでは、1話の導入部分がフ
ァンタジーふうで、悪気込みを感じましたね
オーラバトルも変わったデザインだったし
ただ、オーラシップもセーラークラスのは好
きたけど、後期でかいはあまり好きじゃ
ない。なぜかという点、騎士団士の独特な戦
いというのをもうすこし出して欲しかったん
ですよ。騎撃戦とかじゃなくて、剣戟の
においもほしかったし、台詞、という感じの
のが見えても面白かったかな、と思います。
まあ、それで商品が売れるかどうかは別問題
ですけど。



オーラファンタズムの企画は面白いと思いましたけど、もうすこし、よりマメな感じ

きみだいなものも、広がっていいんじゃないかと思ひます。

最近、オーラバトラーがはやっているとい
うのは、R、P、Gが普及したということが
要因だと聞かれています。それで、ああいった
世界観も正確でした。逆に、機種の購買層には
やらせたのも、ダンバイン、たと思っていますね
時勢が早過ぎたというのもあるだろうし、G、P
はいのが跑されたというのもある。そういう
意味では、非常に価値が高かったと思います。
オーラバトラーについては、僕もかなり熱
発された部分があって、「モビルスーツ」のデザイ
ンとかそうですね。逆に、出淵さんなりのオーラ
バトラー、というんじゃないかと、出淵監督さん
というのが、別の世界観でできていまいない
やないかと思っています。ダンバインの延
長上じゃなくて、出淵さんのそういうところ
を、作家として見たい。と思いますね。

『明日ノアラマ文庫』(興の製本ベルセルガ特
許)や『王子と盗賊の「世界第一」ロマン』のイ
ラストで活躍している新装イラストレーター
本紙においてオリジナルストーリー「興の
書庫」のイラストを描いている。

座談会

立体物は

俺達にまかせろ!!



「俺達」は、お笑い界の中心的存在である喜劇グループ。人々の笑顔を呼び寄せる「お笑い」の女王様。喜劇の女王様。そして、お笑い界の中心的存在である喜劇グループ。人々の笑顔を呼び寄せる「お笑い」の女王様。喜劇の女王様。

「俺達」は、お笑い界の中心的存在である喜劇グループ。人々の笑顔を呼び寄せる「お笑い」の女王様。喜劇の女王様。そして、お笑い界の中心的存在である喜劇グループ。人々の笑顔を呼び寄せる「お笑い」の女王様。喜劇の女王様。



「俺達」は、お笑い界の中心的存在である喜劇グループ。人々の笑顔を呼び寄せる「お笑い」の女王様。喜劇の女王様。そして、お笑い界の中心的存在である喜劇グループ。人々の笑顔を呼び寄せる「お笑い」の女王様。喜劇の女王様。

中沢博之 コトブキヤ(多摩工房)

コトブキヤから今回新しく発売される出版『オリジナルデザイン、ヴェルビンの原案を制作しているモデラー。氏は以前にもお分のレプラカーンを制作しており、大きいキットから小さなものまでこなせる技巧師である。』



渡辺 「ダンバイン」は最初の十回だけしか見ていない。

中沢 僕は最初と最後の十回分づつ。

中沢 僕は全部見ててレプラカーンを作っていました。テレビやビデオを見ながら「あーなって、こーなって」みたいなね。

竹谷 僕は二回に一回ぐらい。

本編 僕も全部見ていたんですけど、そのころからソフトなんかやりたいなって思ってたね。

作品を見ていない方が、今、熱意をもってオリジナルを作っているというその動機は？

中沢 僕の場合は、制作指向がファンド一点張りでしょう。例えば「Z、Z」とかね、そういういたたたいのものはヒートプレス中心の作り方が通っているんですよ。だから、僕がロボットをやるとするとオリジナルにしないらざるを得ないんです。

ズワアースを選んだ理由は？

中沢 最初はキット化されていないものというところでライオンをやってたんですが、次のズワアースとレプラカーンは仲間同士で取り合いになるんですね。(笑)最初は別のやつがズワアースを担当してたんですが、そいつが別の仕事をやらなければあかんようになって、「これはチャンスやないか、(一)同(笑)」このうちに別体でも作つていたら、これはオレの担当になるな」と思ってたんで出したんです。(一)同(渡辺)

ズワアースが一番好きだったんですか？

中沢 なにが好きというのはいらないですね。バスターは嫌いだし。

本編 僕、一番バスターが好きですけど、中沢 ああいうのは作り方から見てあかんかなと思えるでしょう。作り方と好きなものというのとは、かなり相関関係があるでしょう。

渡辺 僕はポリウムのあるのが好きなんです。バスターは好きじゃない。

中沢 そうしますと、ズワアースとか、ライオンが好きですか？

中沢 新しいやつ？



中沢 そうですね。

渡辺 そういわれてもわからないですよ。(一)同(笑) 僕の場合は「ボトムズ」とかロボットものをやって、ある程度、できるな、って感動を持ったときに、出園さんの作品「ガリアン」に興味を持ったという、選別欲を刺激されたわけです。あの人のデザインというのは、非常に説明不足で、設定書だけでは出てこないライオンがたぶんあるんですよ。前と後の輪があつても、ほとんど合わない。(笑)そこからは、つながらんつながら、あーつながつたーという、いつてみれば驚かしたいものなんです。ウチにしようとは。(笑)

中沢 たいがいいつたりませんね。つながらんほうがいいという(一)同(笑)

出園さんは、新しいデザインを描くと各ガレージキット・メーカーに送っているって聞いていますが、参考にされていますか？

中沢 最初は見ます。(あ、あ、こんな形かと)

中沢 あぶないなあ(笑)。

中沢 設定を見ながらやっている、その通りにならないでしょう。(一)同(笑)

中沢 オリジナルも設定を見て「ドヒヤ」って思ってたけど、テレビで動くとかっこいい。オリーブなんか特にね。

中沢 だから、その印象を作りたんですけど、考えてます。

中沢 僕は設定と同じになつたら負けや、と思っています。

渡辺 僕はこうでも、立体にしたらこうだつていう、それがおもしろくてやってますよ。絶対立体のほうが勝ちだと思ってますよ。

中沢 なにかプラス・アルファするものがないと、作っていてもおもしろくないですね。中沢 それを感じたのは、高橋義之さんの商品にある「ダンバイン」のイラストを見てからですね。それを見ていて、オリジナル

中沢 いいー、そんなも見たくない！ まだ仕事かみえてしまふ！ (一)同(笑)

中沢 次にオリジナルについて語っていた

中沢 だいたいのが？

中沢 だいたいのが？

オーラクリエーターズルーム



「オムニバスだけでなく、ディオラマもやりたいな」と思いましたね。ワイギニアをつけて対比ができるようなやつ。

今池 僕は、格闘戦ですね。もう、ふたつを引寄せないような作り方をしたい。

本掛 どのくらいでオムニバスのオムニバスの制作にしたいかな。(一同、笑)

今池 やはり、着ぐるみじゃないかな。登場人物を演じるにやると。(一同、笑)

今池 でも、まあその「ドラゲナー」もね。(笑) 本掛 あのオムニバスで本編と別物でしよう。

今池 思わず落書きを取り出して「やっぱりカッコ悪いなあ」って確認しちゃいましたよ。(一同、笑)

中沢 やはり、設定は、設定ということでしょう。話がよければそれなりに。

竹谷 レブラカインなどはひとかったですね。テレビに出たときは。

中沢 泣きました。僕は。

「テレビのファンだった、本掛さんと中沢さんは、映像と設定のどちらのイメージを重視しますか？」

本掛 やはり映像でしょうね。それで設定を見て、映像に近づけるという。でも、設定は気にするほうで、そのイメージを壊さないように、どれだけカッコよくできるかっ

接を脱目しながら着るの。(一同、笑)

「現在、ガレージキット界の流行として、ガレージキットやタンバインなどの作品が浮

上している理由は？」

本掛 オムニバスの成功のひとつの理由は、テレビ・シリーズそのものが完成されてない点にある。僕たちがつけいるすき

が充分にあったという点じゃないですか？

豊田 やること、を邪魔していると思いますよ。

本掛 オムニバスの世界というものは、ものすごく広いものだと思うんです。アニメと関係なく、各自が自分のものとして、

新しいものを作っても異和感がないでしょう。

「B-C LUB」誌上で、出淵さんが「オムニバス」を連載している点も大きいですね。

豊田 アニメのデザインは、線などが整理されていきますからね。こちらのほうが制作意欲をかきたてられる部分がありますね。

今池 だいたいオムニバスってそんなものでしょう。「MSV」にしてもそうですし。

「うねさで「タンバイン」のビジュアルが進行しているという」

本掛 そんな記事「ニュータイプ」に載ってましたね。出淵さんのオムニバスが嫌いというわけじゃないんですが、新しいオムニバスが出てくれば、他のデザイナーの製作があつてもいいですね。「ZZ」みたいに多くのパターンの中から選択されて出るような。

豊田 製作というときこそはいいけれど、い

本卦秀規

ラク

ラクより発売されている「忍者戦士飛影」シリーズで知られる、ラク第一編のモデラー。現在、発売されているオムニバスのサブビジュアルであるピアレスのフィギュアキットを手がけている。



竹谷隆之 フリー

日一クラブ16号に掲載された「究極のダンバイン」の製作者。現在は某模型雑誌の編集部に勤務しながら、ゲームメーカー関係のモデルを製作しているとのことだが、今春から立体造型を本業に選んだということで、今後の活躍に期待がかかっている。



ろい問題が出るから……」

本掛 本誌で「ヴァンガード」を描いている藤田「ごさんなんかい」と思っていますよ。今すぐいから。

渡辺 Zガンダムになっちゃよ。僕は草薙彦くんがおもしろいと思いますよ。

——この本で「聖戦士の黄昏」というマンガを描いていただきました。

渡辺 うちの「ガリアン・シリーズ」のボックステアートを依頼しています。タッチがおもしろい人なんです。

本掛 大張（正司）さんなんかどうですか？

（一同 笑）

渡辺 いかに大張デザインになつてしまっ

んじやないですか。（笑）

本掛 というよりも、大張さんがオーラバトラーに關してどういう感じかたをしているかと思つて。

渡辺 そういう意味でおもしろいといえば、横山（宏）さんね。全然、オーラバトラー

に見えない。（一同 笑）あの人、なんにも知らなくて「オーラバトラー」作つたよつて持つてくるんですけど。（笑）いいよね、もう無責任で。（笑）

中沢 小林（誠）さんが描いた、スカートの長いオーラバトラーというのも好きなんですよ。

——水野（護）さんもオーラバトラーのイラストを描いていてね。

中沢 インベリウムですね。電みたいな感じだから世界観に合うんじゃないですか。

渡辺 敵にはなりますね。

——「オーラバトラー戦記」に敵として強敵が登場しますが、そういったものを作りたという気持ちはありますか？

竹谷 ドラゴンとか、あの世界に合うと思います。出したくなあ。

渡辺 「剣と魔法の世界」でしょう。あの世界つて。

本掛 以前、出淵さんが雑誌でダンバインと「ライデイン」のガンラをいっしょにしたイラストを描きましたが、全然、異相感なかった。

中沢 オーラバトラーの基座つて、あんまり好きじゃないんです。オーラバトラーつて騎士の鎧でしょう。個人個人ですべて違うパターンでね。そういうの見たいたい。

本掛 騎士の特注品みたいな扱いね。

渡辺 量産すると兵器になりますから、結局ワソフの魅力があるんじゃないかな。遠くから機影を見ただけで、判るみたいな。

テレビ・シリーズは「ガンダム」の延長みたいなもので、やはりロボット扱いなんですよ。

（一同、うなずく）

渡辺 「あ！ 新型だ！」とかね。そんなの関係ないですよ。「ダンバイン」ではそういうイメージは払拭して欲しかったな。

中沢 乗っている人間が、やられそうになると思う捨ててしまうでしょう。あれ嫌い。



オーラクリエーターズルーム



選辺 演出上、そういう使い方が許されるのは「ボトムズ」くらいで、この場合、「一身同体少女隊」みたいなもんで。(一同、笑)あと、スワアースのイメージって好きですね。黒騎士っていったらカッコいいでしょう。本掛 中世のイメージをそのまま利用してますね。ただ、勝てないというのが残念。

中沢 女も乗ってましたね。ああいうの嫌い。——この本に収録されている外伝の打ち合わせのとき、出淵さんが「オーラバトラーに乗って操縦するよりも、魔術師が外から操るというイメージでやりたい」とおっしゃってました。

本掛 フォンタジーの世界だなあ。

選辺 ビデオの「カリアン」のことで、出淵さんと話をしたとき、「ラストの戦いで、他の機甲兵がガリアンにぶつかっていくけど、あれは邪神兵に操られた無人の機甲兵だった、というほうがイメージに合う」とっていつてました。確かにそのほうがイメージに合うんですよ。ジョルディは、機甲兵に乗った自分の部下たちを切り倒していつてることになるわけだから。

今池 間を飛ばして見ましたが、世界まではつかんでませんね。(笑)

選辺 それほどの世界じゃないですけどね。僕にしても作品に触発されてというより、デザインが気に入って、モデル化に踏み切ったという形です。

今池 そうですね。

選辺 出淵さんは、それまで「器用なんだから」と思っていたけど、いまいちオリジナリティを感じなかったんです。それが機甲兵「ビデオ版」で花開いたと思っただんです。すごく、自分のやりたいことをやっていて、「痺れているな」と感じました。

今池 カッコよければ全てよし、ということになる。(笑)

選辺 怪いですね。

今池 オーラバトラーもほとんどこのノリで

やりましたよ。

選辺 あの人のデザインは、文句なしにカッコいいですからね。

今池 シルエットもきれいですし、定石をはずさないのがすごいと思います。

選辺 ダチャグダチャしていても、ちゃんとフォルムとしてつかめますから。それに一個一個のパーツが、それぞれデザインにマッチしていて気持ちいいですね。

今池 ただ、ああいうタツチを立体で表現するとすると、そのまま作っただけなんですよ。立体として消化して作ってやらないと。

——今後、「オーラバトラー」という素材は、どうなっていくと思いますか？

本掛 できれば、フォンタジーのドラゴンみたいに、ジャンルとして確立されていくといいですね。イギリスあたりだと、いろいろな形、世界観でシリーズとして生きてい

るんです。枠などはめないで、自由にできる一番いいですね。

選辺 まあ、少なくとも「オーラフォンタズ」には、枠自体なくて、出淵さんの世界の中で、自由に動かしているからおもしろいんですね。テレビ・シリーズも無視しているし、でも、コンセプトだけは生かして、テレビでは強敵の甲羅を使うって設定は全然生きてなくて、立体にして初めて生きるという。

本掛 話がよくないし普通、メカも人気が出ないでしょう。ところが、オーラバトラーって、話から別れて一人歩き始めましたね。

選辺 というより、「ダンバイン」という作品は未消化であつても完結しているんですよ。でも、「そうじゃない」と思っている人がいるわけで、それで、テレビにない表現をしようとしているんです。今、受けているという要因はそこにあるんじゃないですか。





——最後に出演さんに対する要望みたいなものを伺いたいですか。

中沢 どちらかというとオドロオドロしいものが多いので、もう少しヒーローっぽいものを、ヴェルビンみたいな系統のものをお願いしたいですね。あとは、驚に人が乗っているというイメージが好きなので、そういう感じでウィング・キヤリバーなり、オーラボンバーなりをやって欲しいですね。本樹 造形物を作る立場としては、二画面を描いて欲しいなということ。(笑)

渡辺 デザイナーさんが描くと、かえって混乱する！(一同、笑)

中沢 横の画面だけきちんとしたものがあつたんですが、だいふくでしたよ。

本樹 あとは支援用のメカとかなど描いてもらったほうが、世界が広がると思います。

竹谷 『オーラファンタズム』は、オーラパトラーばかりなので、もつと出演さんの世界観を出して欲しいなと思います。

本樹 ドラマというか、ストーリーですか？

竹谷 いや、小物とか、世界がわかるイラストとか。

——今池さんは？

今池 そうですね。二機のメカが変形合体するオーラパトラーなんか。(一同、爆笑) それと追加装甲システムみたいなものも、ちよつとやっていただかないですね。(笑) あと、四脚型とか六脚型とかのフォルムの変わっているやつもいいですね。

——ラストは渡辺さんでしめてもらいましょう。

渡辺 オーラパトラー・ガリアンです。(笑) 別の意味でいえば、人が乗っているメカです。パイロットのキヤラクターが出るような画面の見せ方をやってくれると、イメージが広がると思います。騎士つていうイメージを強くして、国ごとのデザインなり、そういった部分を出して欲しいですね。

(END)

今池 僕の場合、造形的におもしろいから、まだ特許しているという。他の作品が、出るものかみな同じですからね。オーラパトラーとかウオーサーマシンなどは、かなり異色でした。

渡辺 もとのコンセプトとしては、かなり高い次元だったと思います。でも、それが作品に反映されなかった。ある意味で、まるで手をつけられなかったから、今、おもしろいんじゃないですか。

今池 次に『ダンバイン』は的な作品が作られるとしても、また、あんな形になると思いますよ。『ダンバイン』・チャム・ファウが出ただけでもよいのでは。(一同、笑)

渡辺 好きなんだ。

今池 アニメなどには通しているキヤラクターだとも思います。肩に乗れる女の子なんて、なかなか魅力的じゃないですか。『一家に一匹』みたいな感じで。(一同、笑)



オーラクリエイターズルーム

GAREGE KIT CATALOG

| | | スケール | 原案/製作 | 価格 | 備考 | |
|-------|---------------|-----------|------------|--------|-----------------------------|---------------------------|
| 海洋堂 | ダンバイン | 1/48 | 坂本正則 | 8,800 | 海洋堂の新作キット | |
| | ダンバイン | 1/72 | 片山浩 | 3,500 | 旧型等価に合わせた価格設定 シタレードアップした | |
| | レブラカーン | 1/72 | 片山浩 | 5,800 | | |
| | ビアレス | 1/48 | 原諒人 | 8,800 | 海洋堂特製キットのなか に最もオーラバトラー | |
| | ボチューン | 1/48 | 坂本正則 | 8,800 | | |
| | ギトール | なし | 今池芳雄 | 未定 | スワース、ファイナルに 続く第三弾の登場 | |
| | メガレックス | なし | 原諒人 | 15,000 | | |
| | ドラゴドン | なし | 原諒人 | 15,000 | | |
| コトブキヤ | ボゾン | 1/35 | 中沢博之 | 8,800 | | |
| | バストール | なし | 石川雄一 | 未定 | オーラバトラーキットの中 では最大のスケール | |
| | ギトール | 1/72 | 杉田博 | | | |
| | ヴェルビン | 1/72 | 中沢博之 | 3,800 | 旧型等価のオリジナルを キックした新作 | |
| | ビルバイン | | 杉田博 杉田博 | | コトブキヤのオリジナル オーラバトラー | |
| | スワース | | ※ | | | |
| | レブラカーンA・B | | ※ | | | |
| | チャム・ファウA | | 横井健一 | | | |
| | チャム・ファウB | | ※ | | | |
| | スワース | 1/72 | 杉田博 | 4,300 | | |
| | オリジナル・オーラバトラー | なし | 石川雄一 | 未定 | | |
| | コア | ビアレス | 1/35 | ラーク | 8,500 | オーラバトラーキットの中 では最大のスケール |
| | コア | ヴェルビン・ヘッド | なし | 渡辺誠 | 未定 | マックスファクトリー のオリジナル |

連絡先/問い合わせ (03) 421-0811 775-8410

コトブキヤ 0425-07-0200 コーク 0422-22-0070

MAX FACTORY 0425-03-0200





B-CLUB SPECIAL

オーラバトル

オーラファンタズム

—————

—————



B-CLUB SPECIAL

AURA BATTLERS

—AURA FHANTASM—

ISBN4-89189-322-2 C0076 P1009E

定価1009円(本体980円)

BLACK KNIGHT SLAYER



Illustration by JUN SUEMI

FRONT

FACE

DUNBINE of ULTIMATE

SWORD

FOOT

REAR

ビークラフスペシャル

7

AURA BATTLE

AURA FANTASY

BANDAI